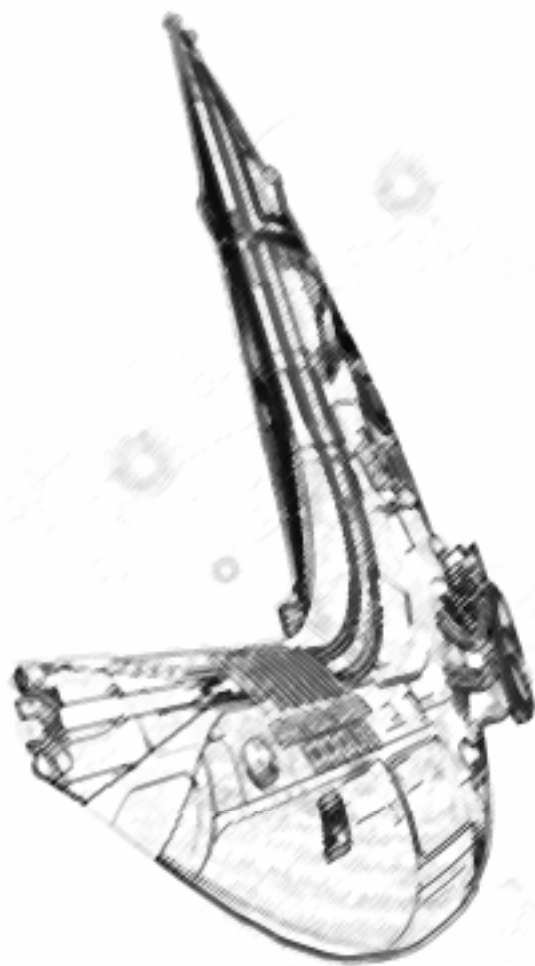


PARKAN



NIKITA Ltd.

Содержание:

1	Технические требования и установка игры.
1.1	Программа установки игры.
1.2	Установка игры на жесткий диск.
1.3	Настройка игры и другие полезные функции.
2	Концепция и мир игры Parkan.
2.1	Быстрое начало для нетерпеливых читателей и опытных пилотов.
2.2	Parkan как не совсем то, о чем Вы думали.
2.3	Историческая справка или фоновые сведения.
2.4	Локальный сюжет - Parkan.
3	Руководство пилота Parkan.
3.1	Режим полета в космическом пространстве.
3.1.1	Служебная система меню.
3.1.2	Система стыковки.
3.1.3	Система целеуказания.
3.1.4	Система межпланетной навигации.
3.1.5	Система межзвездной навигации.
3.2	Режим интерьера (перемещение в трехмерных лабиринтах.)
3.2.1	Типичные функциональные структуры режима интерьер
3.2.2	Структура лабиринтов и пиктограммы.
3.3	Компьютерные терминалы.
4	Советы опытного игрока.
4.1	Советы старослужащих вновь прибывшим пилотам.
4.2	Как себя нужно вести в мире Parkan.
5	Полезные сведения.
5.1	Вооружение для ведения боевых действий в открытом космосе.
5.2	Вооружение, применяемое в трехмерных лабиринтах.
5.3	Космические корабли и объекты.

5.4	Люди, роботы и кланы.
5.5	Объекты и маркировки.

Здравствуйте!

Этот мир - наш
Гегемаунт

Спасибо за приобретение компьютерной игры Parkan.

Даже если сейчас Вы не расположены внимательно изучать данное описание или намерены самостоятельно освоить управление игрой, мы все-таки советуем Вам ознакомиться со следующими разделами данного руководства:

- 1. Технические требования и установка игры.
- 2.1 Быстрое начало для нетерпеливых читателей и опытных пилотов.

1. Технические требования и установка игры

Пожалуйста, обратите внимание: в Parkan можно играть на персональном компьютере с операционной системой Windows 95 и следующей минимальной конфигурацией:

Тип процессора:	Intel Pentium 120 МГц
RAM:	16 Mb
Видеокарта:	1 Mb , 65 тысяч цветов
CD-ROM-привод:	4x привод CD-ROM
Звуковая карта:	конфигурируется Microsoft Windows

Установка игры производится **программой установки** (SETUP), находящейся на CD-ROM Parkan. Эта программа запускается сразу же после установки Вашего диска в привод CD-ROM, если он поддерживает функцию автозапуска.

Внимание!

- Если Microsoft DirectX версии 5.0 или выше не присутствует на Вашем компьютере, то перед установкой игры нажмите на кнопку

Установить DirectX 5.0

главного меню программы установки (см. рис.1);

- Вам необходимо освободить на жестком диске не менее **70 Mb**. Кроме того, потребуется около **50 Mb** свободного пространства на диске, который Windows использует для временного хранения данных.

1.1 Программа установки игры.

Программа установки начинает работать сразу же после того, как Вы поместили Ваш диск в привод CD-ROM, если он поддерживает функцию автозапуска. В противном случае Вам необходимо запустить программу *SETUP* самостоятельно. Для этого нажмите на кнопку **Пуск** и выберите **Запустить**. После запуска программы на экране возникает *главное меню программы установки* (см. рис 1). В этот момент еще не все функции главного меню доступны для Вас.

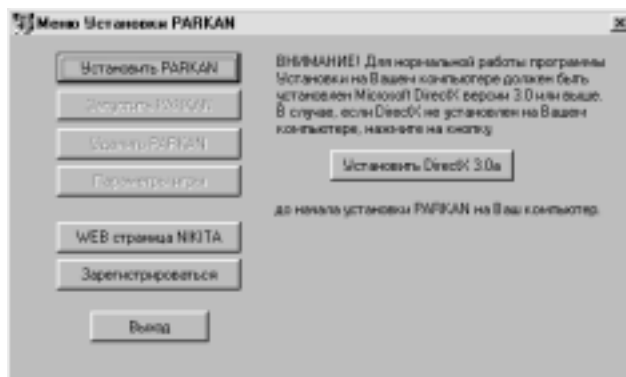


Рис. 1. Главное меню программы установки Parkan.

Сразу после запуска программы установки Вы можете:

- **установить DirectX 5.0** - если Microsoft DirectX отсутствует на Вашем компьютере или установлена предыдущая версия, *программа установки и игра Parkan* могут работать некорректно, поэтому необходимо установить Microsoft DirectX, используя эту кнопку *главного меню*;
- **установить PARKAN** - если имеется Microsoft DirectX версии 5.0 или выше, а на жестком диске свободно не менее **120 Mb**, Вы можете установить игру на жесткий диск;
- заглянуть на страничку **WWW NIKITA** или **зарегистрироваться** - если Ваш компьютер имеет выход в Internet, то на WWW-сервере компании "Никита" Вы можете зарегистрировать Вашу покупку и получить информацию о новых играх;
- **выйти** из программы и продолжить установку позднее.

1.2 Установка игры на жесткий диск.

После нажатия на кнопку **установить Parkan** определяются характеристики Вашего компьютера (на экране возникает меню А, изображенное на рис. 2), и начинается копирование программы на жесткий диск. При этом копирование происходит вне зависимости от результатов тестирования - если, конечно, Вы сами не прервете работу программы.



Рис. 2. Установка PARKAN. Меню А

В процессе определения характеристик системы может возникнуть одна из следующих ситуаций.

- *Характеристика определена без ошибок и ее величина превышает минимальное значение - при этом в начале и конце строки загораются зеленые сигнальные огни.*
- *Характеристика определена без ошибок, но ее величина меньше, чем минимальное значение - при этом в начале и конце строки загораются*

красные сигнальные огни, а фактическое значение выводится красным цветом.

Эта ситуация вовсе не означает невозможности запуска игры. Возможно, что игра не только будет инсталлирована успешно, но даже будет работать вполне корректно - за исключением кратковременных "побочных" эффектов или пониженного быстродействия.

Иногда положение можно исправить тщательной настройкой Вашего компьютера.

- *При определении характеристики возникла ошибка.* При этом в начале и конце строки зажигаются красные сигнальные огни, а на месте фактического значения возникает красная надпись ERROR.

В этом случае необходимо:

- прервать процедуру установки,
- проверить, работают ли параллельно с *программой установки* другие программы - и если это так, завершить их работу.
- повторно вызвать *программу установки* и повторить процедуру.

Чаще всего, как и в предыдущем случае, положение можно исправить корректной настройкой Вашего компьютера.

После завершения тестирования (вне зависимости от его результатов) для Вас становятся доступными функции:

- **Начать** - начать копирование программы на жесткий диск
- **Отменить** - прекратить установку и вернуться в главное меню. К этому же результату приводит нажатие на клавишу Esc.

Для активизации функции достаточно *подвести курсор к выбранной функции* - надпись начнет мерцать - и нажать на *левую кнопку мыши*.

Если Вы решили осуществить установку игры, на экране возникнет меню В, изображенное на рис. 3. Здесь можно выбрать:

- **каталог** - Вы можете указать, *на какой диск и в какой каталог* будет установлен Parkan. При этом программа установки автоматически определит наличие свободного места на диске. Если на диске окажется меньше, чем **70 Mb** свободного места, значение в графе *место на диске* будет выведено красным цветом, а пункт **начать** *будет недоступен*;
- **начать** - если свободного места на диске окажется достаточно, то можно будет запустить процесс копирования;



Рис. 3. Установка PARKAN. Меню В.

- **ОТМЕНИТЬ** - прекратить установку и вернуться в основное меню. К этому же результату приводит нажатие на клавишу Esc.

Как и прежде, для активизации функции достаточно *подвести к ней курсор* - надпись начнет мерцать - и нажать на *левую кнопку мыши*.

1.3 Настройка игры и другие полезные функции.

Как только процесс копирования Parkan на жесткий диск завершится, на экране снова появится *главное меню программы установки*. На этот раз Вам будут доступны все функции (см. рис. 4). Станут доступными следующие функции:

- **запустить PARKAN;**
- **удалить PARKAN** - если Вы на время решили отказаться от полетов в космосе, Вы можете удалить игру с жесткого диска;
- **параметры игры** - с помощью этой функции Вы можете:
 - отрегулировать некоторые параметры игры;
 - назначить удобные для Вас клавиши управления игрой.

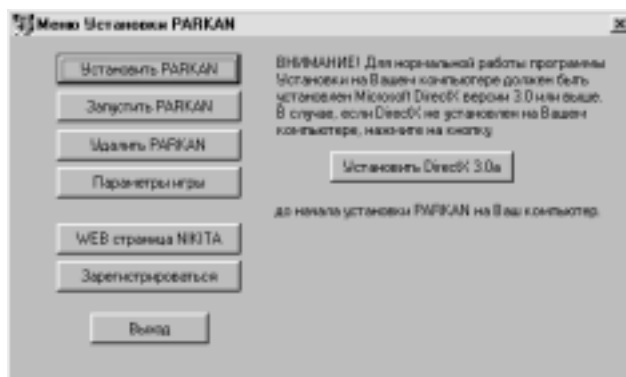


Рис. 4. Главное меню *программы установки* Parkan.

В режиме настройки параметров игры (рис. 5 и 6) Вы можете производить следующие действия:

- настраивать отдельно управление игрой в режимах *полет* или *интерьер*:
 - переопределять "горячие" клавиши клавиатуры

- переопределять назначение кнопок мыши (в режиме *интерьер*)
- настраивать дополнительные параметры (в режиме *интерьер*)
- восстанавливать первоначальные назначения для мыши и клавиатуры, используя кнопку **начальные установки**.

Выберите режим игры, используя кнопки **полет** или **интерьер** на панели управления - например, **полет** - как это показано на рис. 5.

Переопределите клавиши клавиатуры и кнопки мыши.

1. В окне *действия* выберите значение, которое Вы хотите назначить клавише клавиатуры или кнопке мыши. При этом в верхней части панели управления начнет мигать клавиша, которая уже обозначает такое действие.
2. Выберите в верхней части панели управления нужную Вам клавишу и активизируйте ее с помощью мыши.
3. Точно так же переопределите кнопки мыши, но только используя изображение мыши в левой части экрана.

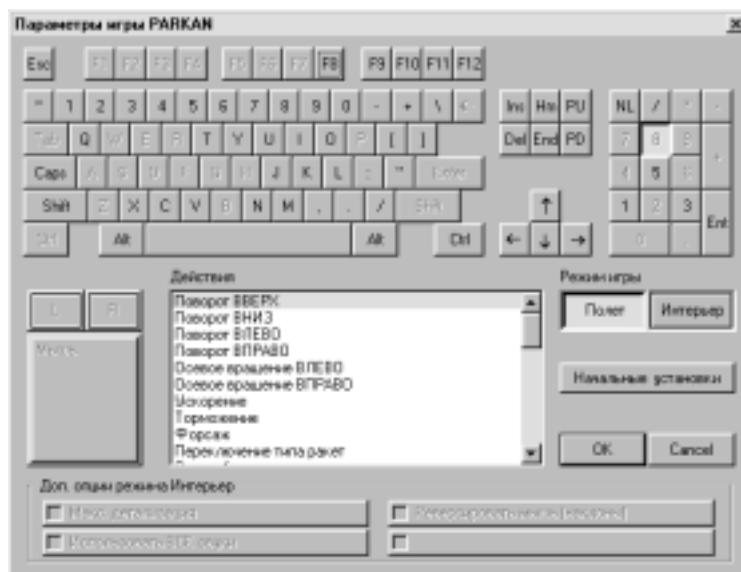


Рис. 5. Параметры игры PARKAN. Режим *полет*

Перейдите в другой режим настройки, например, в *режим интерьера*, как это показано на рис. 6. При этом становятся доступными дополнительные функции: **максимальная детализация, использовать все звуки и реверсировать мышь**.

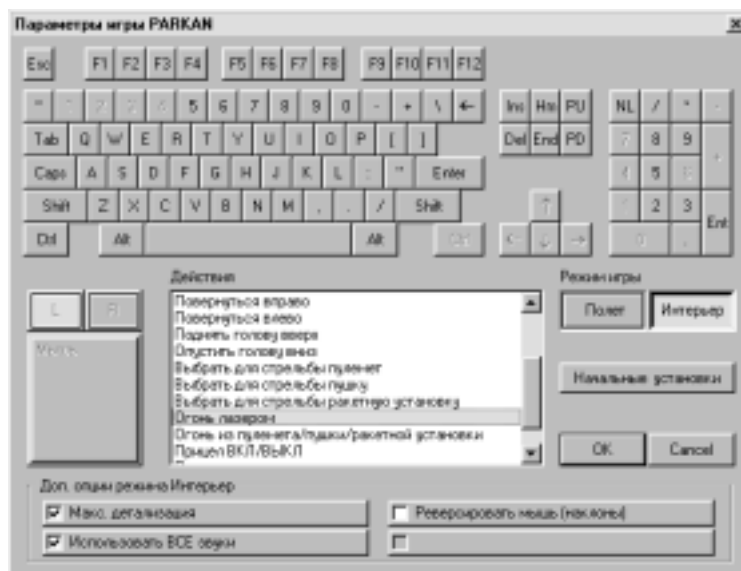


Рис. 6. Параметры игры PARKAN. Режим *интерьер*.

Нажмите **ОК** для запоминания настроек и возвращения в *главное меню программы установки*.

В дальнейшем для изменения настроек игры Parkan Вам необходимо будет снова запустить *программу установки* и с помощью функции **параметры игры** произвести необходимую коррекцию.

Итак, Вы успешно установили игру Parkan. Теперь наступило самое время познакомиться с миром Parkan поближе.

2. Концепция и мир игры Parkan.

2.1. Быстрое начало для нетерпеливых читателей и опытных пилотов.

Если Вы...

...не любите долго копаться в руководствах,

...уже стали ветераном, и на Вашем счету не одна сотня сбитых вражеских летательных аппаратов,

...то Вам необходимо прочитать всего лишь четыре странички.

Итак, Вы - пилот космического корабля Parkan. Межзвездный прыжок повредил Ваш звездолет и, в довершение ко всему, забросил неведомо куда... Нет, погодите, кажется, все-таки ведомо куда - компьютер уже определил планетную систему... Определенно, Вы видывали места и получше: заброшенный звездный сектор Лентис в самой середине зоны карантина... Да, разумеется, у Вас есть боевое задание. Осталась только сушая безделица - выполнить его и вернуться на базу...

Полезные советы:

- раздобудьте где-нибудь **джампер** (от английского слова jumper) - устройство для межзвездных перелетов - и приведите в рабочее состояние навигационную систему корабля Parkan, после чего Ваш корабль снова станет "звездолетом" и сможет покинуть изначальную планетную систему;
- оборудуйте корабль оружием посовременнее и локаторами почувствительнее: как подсказывает интуиция, враг не дремлет;
- поближе познакомьтесь с туземными кланами, которые, понятно, роботы, но и среди них, если честно, попадаются те еще типы, так что придется держать ухо востро: собирать информацию, ремонтировать Parkan, помаленьку торговать и даже подражаться наемником;

- обеспечьте Parkan топливом - для дальних перелетов его требуется немало; кстати, топливо - местная универсальная валюта, а также основной продукт питания и главный деликатес для аборигенов;
- создайте собственный клан и обустройте колонии на незанятых планетах. В этих колониях не вредно заняться "мирным трудом" - заложить шахты, построить заводы и верфи... впрочем, не Вас учить, *как это делается...*

Вредные советы, или чего делать не стоит:

- упускать малейшую возможность получить или, на худой конец, купить какие-нибудь сведения о том, что творится вокруг - информация редко бывает бесполезной....
- перепортить с самого начала взаимоотношения со всем окружающим миром путем открытия широкомасштабных боевых действий;
- излишне расточительно относиться к вооружению и оснастке космического корабля Parkan, равно как и к личной амуниции; не стоит забывать: все мы смертны;
- поносить авторов игры в случае, если у Вас что-то не получается; все враги побеждаются, головоломки решаются, предметы находятся по мере приобретения определенных навыков; будьте уверены, что управлять имперским крейсером Parkan и собственным боевым костюмом никак не сложнее, чем водить заурядный автомобиль.

А что делать, если все вышесказанное Вас не особо порадовало? Вот возможные пути выхода из кризиса.

- **Во-первых**, можно попытаться ознакомиться с некоторыми инструкциями, изложенными ниже. Без паники, бывают книги и потолще.
- **Во-вторых**, если Вы начинающий пилот, некоторые подсказки по прохождению игры изложены в несколько более подробной форме в четвертом разделе руководства.

- **В-третьих**, если и четвертый раздел не поможет, придется летать вместе со штатным инструктором компании “Никита”. Он с удовольствием ответит на все ваши вопросы по телефону **(095)1159777**, факсу **(095)1127094** или электронной почте **hotline@nikita.ru**.

Приложите минимум усилий, и все встанет на свои места. В конце концов, когда еще Вам предоставится возможность попасть в открытый космос?

2.2. Parkap как не совсем то, о чем Вы думали.

Игра Parkap не слишком похожа на все, что было сделано в этой области до сих пор. Дело вот в чем: мы, то есть авторы игры Parkap, провели немало замечательных человеко-лет, путешествуя по фантастическим вселенным высококлассных разножанровых игр, ставших бестселлерами по обе стороны Гринвичского меридиана. Частенько эти игры захватывали нас целиком и полностью. Согласитесь, приятно иногда почувствовать, "что глаза у тебя мечут молнии, роста в тебе три метра, хвост трубой и весь ты покрыт волосами как пещерный человек; что ты готов ко всему, и тебе даже хочется приключений..." Ладно, Хайлайн сказал это по другому поводу, но что из того? В мире "за экраном" мы исследовали неизведанные земли, основывали города, противостояли (не без успеха) полчищам врагов и водили в бой звездные истребители. И чем лучше в играх были реализованы извечные человеческие устремления, тем больше удовольствия доставляли нам эти игры. Тем не менее, будучи наверное по природе своей неисправимыми критиками, мы наткнулись на изъяны в этих придуманных вселенных. И каждый раз пытались разобраться, чего же все-таки не хватает нам для полного счастья в каждом из этих хитов.

В конце концов, мы решили для себя так: в бестселлерах не хватало свободы, целостности ощущения жизни, то есть как раз отдельные стороны реальной жизни проявлялись, но не более того. Игрок мог переживать будоражащее чувство близкой опасности, испытывать ощущение полета, предвкушение открытия или даже превратиться на время в полководца или монарха... Он мог почти все, кроме одного: **он не мог переживать все это вместе.**

Посудите сами...

...с одной стороны, почти все трехмерные игры от первого лица (в них Вы смотрите на мир глазами главного героя) не содержат ничего, кроме элементарного насилия. Конечно, и в жизни случаются затяжные периоды неудач. Но, скажите на милость, что может быть хорошего в постоянной непрекращающейся стрельбе и почему каждый встречный - это наш заклятый враг? Мы ведь не убиваем из гвоздомета тещ, работодателей и вахтеров, даже если они нам порядком наскучили.

...с другой стороны, даже лучшие космические симуляторы построены на идее выполнения ликвидационных миссий, что-то вроде печально известной неограниченной подводной войны: "Топи их всех!" Это очень круто, но ведь в реальной жизни, мы не стараемся стереть с лица земли каждое встречное транспортное средство...

...с третьей стороны, лучшие стратегические игры предоставляли Вам уютное местечко новоиспеченного бога, позволяя дирижировать процессом коллективного уничтожения в реальном масштабе времени, но с безопасного удаления. Горечь неоправданных потерь никак не касалась Вас лично, поскольку пушечным мясом были не Вы...

Именно поэтому мы сделали попытку объединить самое лучшее, что было создано в интерактивном жанре, одной связующей нитью под названием **поведение игрока**. Когда Вы будете играть, помните: Вы полностью свободны в том, что Вы делаете (если это не угрожает Вашей безопасности), и вправе выбирать ту линию поведения, которая Вам ближе всего. Вы можете искусно уходить от конфликтов посредством мирной торговли с роботизированными кланами, можете развивать собственные шахты и заводы, можете безропотно "отстегивать" часть заработанных средств бесцеремонным космическим рэкетирам, а можете стать агрессором и за считанные часы перепортить отношения со всем окружающим миром, но тогда и Вам придется несладко. Вы сможете быстро разбогатеть, но нажитый скarb можно будет так же быстро потерять. Вы можете быть тихим и скромным человеком, не причиняющим никому беспокойства, но тогда будьте уверены - беспокойства начнут причинять Вам, и никто не поручится за Вашу жизнь. Мы не можем дать Вам точных рекомендаций по поводу того, как себя нужно вести в каждой конкретной ситуации, полагайтесь исключительно на собственную интуицию и местные условия. Свобода выбора потребует от Вас одного - умения ориентироваться в новой обстановке.

В переводе с одного из древних языков Parkan означает "бумеранг". И дело не только в том, что Ваш корабль имеет геометрические очертания орудия, которое имеет обыкновение возвращаться обратно. И даже не в том, что Вам (если Вы очень постараетесь, и Вам немного повезет) удастся вернуться туда, откуда Вас зашвырнули в медвежий угол Галактики. Управляя кораблем Parkan, Вы сможете вернуться к самому себе, своим скрытым возможностям и стать не только классным пилотом, но и торговцем, стратегом, дипломатом и воином - для этого нужно постараться отбросить односторонние модели поведения игрока, которые были присущи многим предыдущим играм, и взять из них на вооружение лишь одно: умение побеждать во что бы то ни стало...

И последнее. Если быть предельно честным, у творческих людей фантазия безгранична и улучшать созданное можно вечно. Однако, мы ведь должны были ЭТО выпустить еще до нашего с Вами совместного ухода на пенсию. Поэтому игра, в которую Вы собираетесь играть, являет собой результат всего лишь трех лет нашей жизни, так что постарайтесь не судить авторов слишком строго.

2.3. Историческая справка или фоновые сведения.

- Почему ж они убили неизвестного?" - спросил я.

Ситка Чарли ответил не сразу...

- Я много думал. Не знаю. Так было. Это картина, которую я помню...

Они вошли в мою жизнь и вышли из нее. И картина получилась такая, как я сказал: без начала и с непонятным концом.

- Ты нарисовал целый ряд картин, пока рассказывал, - заметил я.

- Да, - кивнул он. - Но все они без начала и без конца.

- Самая последняя имела конец, - возразил я.

- Да, - ответил он. - Но какой?

- Это был кусок жизни, - сказал я.

- Да, - кусок жизни, - подтвердил он.

Джек Лондон. "Тропой ложных солнц."

Изготовление мира, даже если этот мир является виртуальным - занятие увлекательное. А любая, даже самая лучшая игра является всего лишь частью такого

мира - поневоле кое-что остается "за скобками". Можно, конечно, попытаться силой втиснуть в игру ответы на всевозможные **как** и **почему**, но по опыту известно - к добру это не приводит. Поэтому в игре, как и в обычной жизни, окружающие, по большей части, помалкивают насчет "реалий сегодняшнего дня", справедливо полагая, что собеседник разбирается в обстановке не хуже других.

С другой стороны, мы считаем, что не очень-то честно скрывать от "пилота имперского крейсера Паркан" сведения, которые он должен был узнать, еще протирая штаны за партой средней школы. Впрочем, если **как** и **почему** Вас смущают мало - можете смело игнорировать эту часть описания.

Итак, почти в хронологическом порядке:

Хн'Гваны или Великий Рой - древнее сообщество разумных рас, наделенных парапсихологическими способностями. В течении многих десятков тысяч лет Хн'Гваны проводили эксперименты по искусственному разведению разумных рас, наделенных особыми свойствами. Земная разновидность Homo Sapiens (то есть мы с Вами) является побочным результатом одного из подобных экспериментов.

ЭКТОСы или Лес - это глобальные эко-технологические системы, которые чаще всего называют просто: *Лес*. *ЭКТОСы*, разработанные накануне *Нашествия* и усовершенствованные с использованием фрагментов технологии *Хн'Гван*, включают в себя естественные и генетически реконструированные объекты, а также различные технотронные элементы.

Нашествие - попытка, предпринятая одной из рас, входящих в состав сообщества, *Хн'Гван* ликвидировать последствия "неудачного эксперимента" на планете Земля. Именно жестокие войны периода *Нашествия* оставили по себе недобрую память в виде фанатической ненависти к инородцам, бытующей среди населения многих *миров Окраины*.

Начальный период экспансии - чудовищные разрушения, людские потери и глобальные миграции населения породили в итоге новую транснациональную общность, заменившую старые "добрые" государства Земли. Сравнительно немногочисленное население и широкое использование технологических новинок позволили после окончания *Нашествия* добиться довольно высокого уровня жизни. Закономерным образом такое положение вещей в конце концов привело к состоянию глубочайшего культурного и экономического кризиса.

Единственным выходом из сложившейся ситуации оказалась программа колонизации планетных систем при помощи гигантских субсветовых транспортных кораблей (МТ-кораблей) с замкнутыми экологическим и производственным циклами и экипажем, достаточным для организации полностью самостоятельной колонии. Такие полеты требовали колоссальных ресурсов и, в конце концов, прекратились в связи с истощением экономических ресурсов Земли и наиболее старых миров *Зеленого Кольца*.

Всего было отправлено десять таких экспедиций, из которых удачными оказались только восемь. Колония, организованная Второй экспедицией, почти целиком погибла в результате эпидемии болезни Хасселя и была повторно заселена в результате Четвертой экспедиции. Корабль Девятой экспедиции - огромный астероид, известный также как *мир Джордана* - пропал без вести.

Миры Зеленого Кольца - это девять планет-крепостей (включая Землю), заселенные в *начальный период экспансии*. Эти миры являются наиболее старой частью федерации, самой развитой в техническом отношении и монолитной в социокультурном. Название *Миры Зеленого Кольца* эти планеты получили из-за широкого распространения ЭКТОСов. Целостность *Зеленого Кольца* обеспечивается независимым характером воспроизводства, системой порталов (устройств моментальной транспортировки) и коллективной системой безопасности в отношении прочих субъектов федерации.

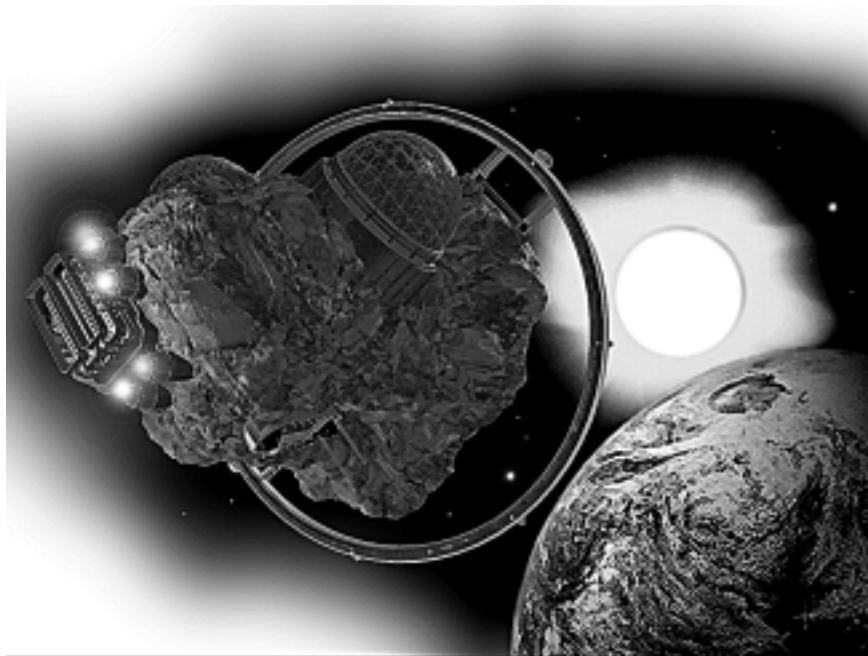


Рис. 7. "Мир Джордана" в полете.

Второй период экспансии начался после создания мирами *Зеленого Кольца гипер-двигателя* (или генератора искривления пространства).

Миры Второй Волны - это сравнительно высокоразвитые в техническом отношении планеты, первоначально заселенные с помощью ранних *гипер-кораблей* небольшими группами людей. Переселенцами были, в основном, уроженцы крупных промышленных центров. Среди них традиционно большое влияние имели противники применения *ЭКТОСов* - вот почему эко-технология никогда не культивировалась новыми колониями.

Специфический подбор участников каждой экспедиции и малочисленность населения новых миров положили начало явлению, известному как *социо-культурный дрейф*. Из-за его влияния миры *Второй Волны* к настоящему моменту образуют довольно разнородное сообщество. Основные формы планетного правления могут варьироваться от вариантов демократии и республиканского правления до разного рода диктатур (малоразвитые миры с неустойчивой формой правления) и так называемых *корпоративных миров* - планет, отданных на откуп промышленным

компаниям. По большей части сообщества *Второй Волны* состоят в глухой оппозиции *Зеленому Кольцу*, опасаясь конкуренции сравнительно дешевых высококачественных товаров и услуг.

Третий период экспансии связан с появлением *Сети* и, соответственно, *кораблей сети* (С-корабли или NetShips), значительно менее сложных и дорогих в эксплуатации, чем корабли с независимым *гипер-приводом*. С появлением С-кораблей стала возможной коммерчески выгодная межзвездная навигация. Это обстоятельство (вместе с широким распространением технологии *субатомного сжатия*) и породило, в конечном итоге, *Торговую Лигу*.

Сеть - это совокупность подпространственных каналов, позволяющих перемещать энергию, информацию и материальные объекты со сверхсветовой скоростью. Существование и расширение *Сети* обусловлено работой *генераторов метрики*, разработанных и построенных инженерами *Зеленого Кольца*.

Известные нам разновидности *генераторов метрики* устойчиво работают только в комплексе с мощными *ЭКТОСами* - последние и сами обладают аналогичными свойствами и, в частности, могут эффективно гасить случайные возмущения структуры метрики, возникающие при работе обычных генераторов.

Субатомное сжатие - явление, открытое учеными *Зеленого Кольца* при изучении процесса *репликации* (*репликация* - тождественное копирование предмета на атомном уровне). С помощью устройств для субатомного сжатия - *статис-контейнеров* - можно было не только в десятки раз уменьшать объем предметов, но и надежно предохранять их от воздействия внешней среды.

В настоящее время применение *статис-контейнеров* стало обычным явлением при перевозке и хранении большей части грузов на территории Федерации. Однако необходимо учитывать следующее:

- объект, подвергнутый *субатомному сжатию*, полностью сохраняет массу;
- при складировании необходимо оставлять промежутки между контейнерами для возвращения предмета в естественное состояние или на случай выхода из строя *статис-контейнера*;

- стасис-поле защищает сам предмет, но не контейнер, поэтому авария может сравнительно легко уничтожить и контейнер, и груз.

Миры Окраины или миры Фронтيرا - слабо развитые сельскохозяйственные и сырьевые планеты, заселенные выходцами из миров *Второй Волны* с помощью дешевых *С-кораблей*. Для наиболее цивилизованных колоний характерна псевдопатриархальная или *корпоративная формы правления*. Среди прочих можно наблюдать весьма широкий спектр партийно-религиозных диктатур, теократий, деспотий и т.д. вплоть до родоплеменного уклада.

Федерация - совокупность всех миров, колонизированных людьми. *Федерация* включает миры *Зеленого Кольца*, миры *Второй Волны*, миры *Окраины* и *Союзные Миры*.

Торговая Лига - транзвездная корпорация, пытающаяся монополизировать процесс межзвездных перевозок между мирами *Второй Волны* и мирами *Окраины*. Она возникла после ряда слияний наиболее крупных торгово-транспортных фирм, появившихся после разработки первых *С-кораблей*.

Торговая Лига довольно быстро завоевала главенствующее положение в экономике миров *Второй Волны*, что привело к организации сплоченной оппозиционной группировки в рамках федерального правительства. Постоянные, но неизменно безуспешные попытки *Лиги* проникнуть в экономическое пространство миров *Зеленого Кольца* (и, разумеется, получить возможность контролировать работу *генераторов метрики*) привели к обострению отношений и, в конечном итоге, к первой *Войне Лиги*. Формальным поводом для войны послужил *Лентулианский эксперимент*.

Лентулианский эксперимент - опыты, проводимые учеными *Зеленого Кольца* на планете *Лентис* с целью получения разновидностей Homo Sapiens, обладающих особыми врожденными качествами. *Зеленое Кольцо* из всех сил стремилось расширить свое влияние, но не экстенсивно, поскольку *Торговая Лига* контролировала удаленные районы и уже колонизировала самые привлекательные с точки зрения природных ресурсов и условий обитания места. Осознанной необходимостью стало обживание доселе непригодных как для *Лиги*, так и для *Кольца*

мест, а для этого было нужно подготовить поселенцев к колебаниям температуры, атмосферному дефициту и прочим "прелестям жизни". Первые же успешные генетические эксперименты вызвали резкое недовольство миров *Второй Волны* и *Торговой Лиги*, опасавшихся возобновления экспансии со стороны Кольца, а также возбудили активность различных организаций террористического и религиозного толка (*миры Окраины*). Особенно тех, которыми проповедывалась полнейшее неприятие инородцев - вплоть до призывов к поголовному истреблению.

Союзные Миры - другим поводом для недовольства стало получение прав гражданства негуманоидами - уроженцами *Кермеша* и *Акс-Турмау*.

Аборигены *Кермеша* - разумные теплокровные рептилии (представьте себе двухметрового велоцераптора-культуриста с манерами викторианского джентльмена)-являются расой, наделенной устойчивыми телепатическими способностями. Кроме того, кермешцы - замечательные специалисты в области генной инженерии, что также не добавляет им популярности в глазах ортодоксов.

Народ *Акс-Турмау* - это млекопитающие, близкие к земным кошачьим. Средний турмианец сильно напоминает (разумеется, с человеческой точки зрения) своеобразный гибрид леопарда и гориллы (добавьте для полноты картины цепкий хвост и эхолокатор в голове - почти такой же, как у обычной летучей мыши). Турмианцы отлично уживаются в компании людей и прекрасно чувствуют себя в дебрях *ЭТОСов*, напоминающих им лабиринты *губчатых джунглей* родной планеты. Многие из них служат во флоте или *мобильной пехоте*.

Кермеш и *Акс-Турмау* пережили в свое время столкновения с *Хн'Гван* и могут поэтому рассматриваться в качестве естественных союзников *Федерации*.

Первая Война Лиги началась с массированного удара по планете *Лентис*. Война велась с необыкновенной жестокостью, включая применение высокоэнергетического оружия и разных форм оружия массового уничтожения. На стороне *Лиги*, кроме регулярных войск миров *Второй Волны*, сражались добровольцы миров *Окраины* - в том числе, члены боевых групп религиозных организаций и неформальные воинские формирования. *Лентис* и весь прилегающий к нему сектор пространства были выжжены дотла, а немногих уцелевших погубили жуткие эпидемии - по неоднократным

заверениям информационных источников *Лиги*, новые болезни были "побочным продуктом кошмарных экспериментов, проводимых учеными *Кольца*".

В конечном итоге возникло патовое положение: покончив с *Лентисом*, флот *Лиги* не смог, тем не менее, ни одолеть обороны планет-крепостей *Зеленого Кольца*, ни прервать сообщение между ними. Уничтожение *Сети*, структура которой контролировалась специалистами *Кольца*, не представлялось возможным в принципе, поскольку логистика (оперативная транспортировка грузов и передача информации между звездными секторами) была одним из трех китов, на которых держалась *Лига* (оставшимися китами были альтернативные исследования в области генной инженерии и сверхмощного вооружения, а также всяческая дискредитация *Зеленого Кольца* в глазах миров *Второй Волны* и миров *Окраины*).

Малочисленный флот *Кольца* не был в состоянии деблокировать материнские планеты и реально помочь союзникам. Любое радикальное решение конфликта перечеркивало сам факт последующего существования, поэтому никакого другого выхода, кроме как сесть за стол переговоров, не было в принципе. Дипломатия временно восторжествовала, было заключено перемирие и сформирован коалиционный *Комитет Возрождения* - в него вошли представители *Зеленого Кольца*, *Торговой Лиги*, миров *Второй Волны* и, кроме того, высшие чины крупнейших религиозных и общественных организаций миров *Окраины*.



Рис. 8. Лентис.

Проблема пульсаций Сети возникла в результате применения лигистами высокоэнергетического оружия и *боевых генераторов метрики*. В структуре *Сети* возникли устойчивые колебательные процессы, которые вполне могли привести к совершенно непредсказуемым последствиям. Целые участки *Сети* стали непригодны для навигации, фактически прекратив сообщение некоторых секторов с остальными районами *Федерации*. В редких случаях организовывались крайне дорогие перелеты уцелевших после войны *гипер-кораблей*.

Специалистами *Зеленого Кольца* была теоретически обоснована возможность возникновения *закритических резонансных пульсаций Сети*. Подобные пульсации могли полностью разрушить структуру подпространственных переходов и привести к окончательному распаду всей системы регулярных перевозок.

Закрытые сектора - это многие из областей, отрезанных пульсациями *Сети*, которые сильно пострадали в процессе боевых действий. К настоящему времени они стали настоящими ловушками, начиненными автономными боевыми системами и зараженными радиацией, различными видами стойких боевых отравляющих веществ и биологически-активных культур.

Тем не менее ценности и военное снаряжение, уцелевшие в этих районах, привлекают большое количество мародеров, частных исследователей и т.д., и т.п. Результатом таких бесконтрольных изыскательских полетов являются эпидемии и катастрофы, вызванные применением добытого контрабандой оружия.

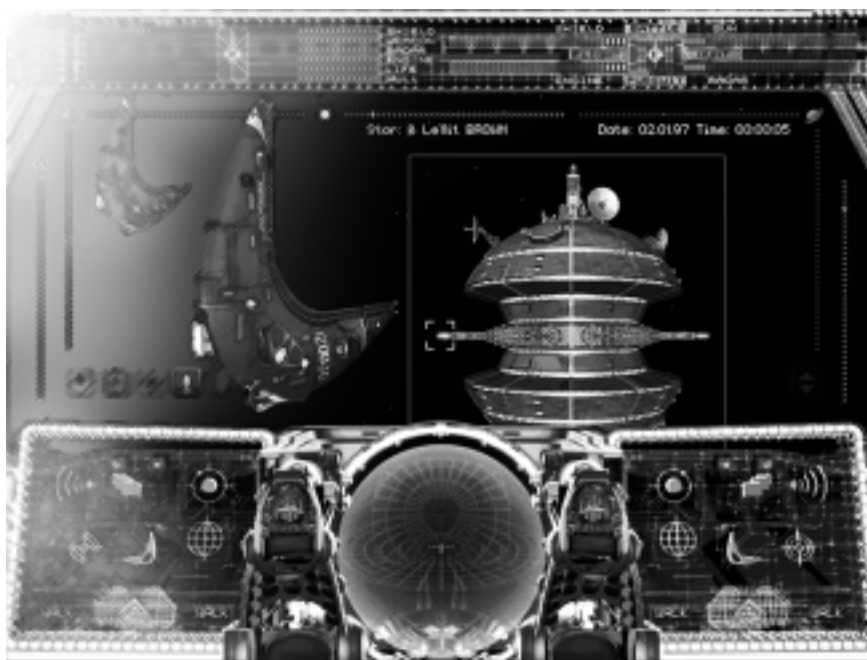


Рис. 9. База патруля Аргус.

Патруль. Бедственное положение многих провинций и ненадежность сообщений внутри федерации заставили *Комитет* принять предложение *Лиги* о создании *станций Патруля*, которые должны были контролировать ключевые точки *Сети* - таким образом, был открыт путь к возрождению и модернизации флота *Торговой Лиги*.

Семьи. Управляемые мутации, которым подверглись участники *Лентулианского эксперимента*, сформировали доминантные структуры генов, ответственных за особые врожденные качества. Одна из генетических линий (семья L) совершенно неожиданно для биологов получила довольно слабые, но устойчивые телепатические способности. В результате агенты и часть дипломатов *Лиги*, равно как и подавляющего большинства миров *Второй Волны*, участвовавших в *Первой Войне Лиги*, были поголовно высланы с территории *Зеленого Кольца*, а подразделения *Патруля* пережили весьма неприятную чистку. Ловко играя на алчности правительств индустриальных миров, а также на их растущем страхе перед бесконтрольным усилением *Лиги*, службы безопасности *Кольца* внесли раскол в ряды оппозиции и практически подорвали ее влияние.

Единственной надежной опорой *Торговой Лиги* остались представители миров *Окраины* и, главным образом, религиозные фундаменталисты.

Империя - хотя формально все колонии, заселенные людьми и были объединены в рамках Федерации, *Первая Война Лиги* явно обозначила две соперничающие коалиции: против *Зеленого Кольца* и горстки его союзников (из числа миров *Второй Волны*, да еще *Кермеша* и *Акс-Турмау*) выступали все прочие колонии, фактически возглавляемые *Торговой Лигой*.

В условиях затишья "горячей" войны, лигисты развернули *против Зеленого Кольца* настоящую пропагандистскую кампанию. При этом обычную основу для всяческих спекуляций составляли следующие обстоятельства:

...наличие у потомков *Лентулианского эксперимента*, своевременно эвакуированных из *сектора Лентис*, специфических способностей различного толка, а также получение прав гражданства *Кольца* уроженцами *Акс-Турмау* и *Кермеша* привели к специализации *Семей* в рамках определенных видов профессиональной деятельности. Так, например, хотя и существовал свободный доступ в цех L-юристов людей из других *Семей* - в т.ч. и нетелепатов - в силу естественных причин шансов продвигаться у них было немного (согласитесь, тяжело конкурировать с собеседником, читающим ваши мысли и, одновременно, закрытым для сканирования).

...по той же самой причине определенной модификации подверглась и политическая система миров *Кольца*. Победы в области генной инженерии фактически положили конец демократии в *Кольце* - по крайней мере, ее классической разновидности.

...общение с представителями отсталых миров (с кастовой, феодальной или патриархальной системой правления), привело к практике официального присвоения *Кольцом* соответствующих титулов вместе с производением в офицерский чин флота, службы изысканий или дипломатического корпуса.

В конце концов дипломатические победы *Кольца* не оставляли представителям *Лиги* никаких других шансов, кроме одного: во всеуслышание заявить о совершившемся превращении миров *Кольца* в *Империю* - конгломерат генетических уродов, ставящих под угрозу сам факт существования Человека.

Временное перемирие очень быстро стало шатким.

2.4 Локальный сюжет - *Parkan*.

Во время первой Войны Лиги сектор Лентис пострадал, пожалуй, больше в сех прочих. Жестокие бои и последовавшие вслед за ними опустошительные эпидемии уничтожили некогда процветавшие поселения. Лентулианский сегмент Сети также стал непроходимым из-за постоянных пульсаций - он отрезал мертвые миры от уцелевших провинций.

Впрочем последнее обстоятельство рассматривалось скорее как благо,, поскольку таким образом исключалась возможность расползания по окрестным планетным системам образчиков старого оружия или, того хуже, боевых болезнетворных культур - их использовали лигисты в самом конце войны - чтобы сломить сопротивление гарнизонов Зеленого Кольца.

Со времен войны сектор Лентис был объявлен закрытым - по единодушному одобрению (редчайший случай) делегатов Лиги и Кольца. А для гарантии соблюдения карантина была создана база патруля и, разумеется, одноименное ударное подразделение - Аргус. Отряд был сформирован на основе боевой эскадрилии, отличившейся при подавлении мятежа в системе Фенрир.

Во главе отдела службы безопасности Аргуса был поставлен бывший командир эскадрилии, пилот, отмеченный высшими наградами Кольца - полковник Хайдер. Помимо прочих достоинств, этот человек отличался ценным (особенно для этого деликатного поста) качеством - в силу редчайшего генетического отклонения, приобретенного в результате все того же Лентулианского эксперимента, он был непроницаем как для L-телепатов так и для механических сканнеров Лиги.

Высшие чины службы безопасности Кольца отлично понимали из донесений контрразведчиков, что Лига и сама не прочь поучаствовать в генных экспериментах, но серьезное отставание в своих исследованиях по факту времени не оставляло ей никаких других шансов, кроме как программировать роботов и раздувать скандалы на тему прав человека..

* * *

Кроме собственно полицейских операций, станция Аргус занималась исследовательскими работами и мониторингом Сети. За несколько месяцев до описываемых событий специалистами базы были обнаружены необыкновенно интенсивные пульсации Сети внутри района карантина - влияние этих колебаний ощущались далеко за пределами сектора. Встревоженные полученными данными ученые Кольца добились от Комитета разрешения на экспедицию внутрь сектора Лентис с использованием дорогостоящего и независимого от сети гипер-корабля Wanderer.

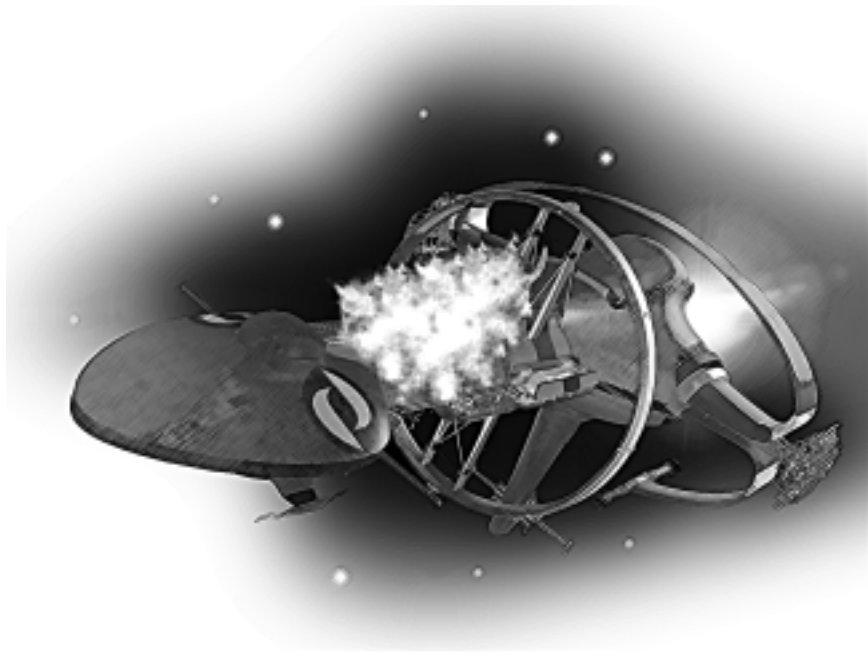


Рис.10. Космический корабль Wanderer.

Тщательно снаряженный, оборудованный по последнему слову техники, корабль стартовал с базы Аргус, достиг пограничных районов сектора Лентис и ... исчез без следа.

Попытки службы безопасности Кольца провести расследование неудачной экспедиции (подозревалась возможность диверсии, поскольку судно - разоруженный крейсер - было предоставлено флотом Лиги) наткнулись на упорное противодействие лигистов - Комитет под давлением депутатов Лиги постоянно откладывал решение вопроса об организации спасательного полета, мотивируя проволочки отсутствием средств или боязнью новой аварии и возобновления эпидемий за пределами сектора.

В конце концов отдел специальных операций службы безопасности Кольца решил самостоятельно провести расследование инцидента, для чего со станции Аргус был спешно отправлен рейдер Parkan, также оснащенный независимым гиперприводом. Корабль должен был в одиночку произвести предварительную разведку предполагаемого района аварии и запустить автономный зонд для измерения локальных характеристик Сети.

Для заброски рейдера во внутренние области сектора Лентис использовался гиперпространственный портал базы Аргус - это была вполне стандартная процедура, неоднократно применявшаяся для запуска внутрь зоны карантина беспилотных исследовательских устройств. При старте в результате неожиданной разрегулировки портала, произошло непредсказуемое. Паркан оказался где-то в пределах мертвой зоны, однако во время межзвездного прыжка по факту аварийного предупреждения был автоматически отчужден один из отсеков корабля, содержащий гипер-привод, устройство связи с Аргусом и некоторые другие системы, отвечающие за навигацию и эффективность ведения рейдером боевых действий. Корабль уцелел, но оказался отрезанным от окружающего мира и, мягко говоря, недоукомплектованным...

3. Руководство пилота Parkan.

Как уже можно было заключить из предыдущих разделов описания, игра Parkan является совокупностью симулирующих программ - по крайней мере, если говорить об интерфейсе пользователя. В зависимости от ситуации, игрок может использовать один из трех режимов: режим *полета в космическом пространстве* (полет), режим *перемещения в трехмерных лабиринтах* (интерьер) и режим *общения с компьютерным терминалом*. Описание системы управления для каждого из таких режимов приводится ниже.

ВНИМАНИЕ! В тексте руководства упоминаются “горячие” клавиши, соответствующие *начальным установкам* игры Parkan. Если Вы изменяли назначение клавиш при настройке игры, помните об этом при чтении руководства.

3.1 Режим полета в космическом пространстве.



Рис. 11 Parkan и крейсера Матубо.

Основным средством передвижения, базой и оружием игрока является космический корабль Parkan, рубка управления которого изображена на рис. 12:

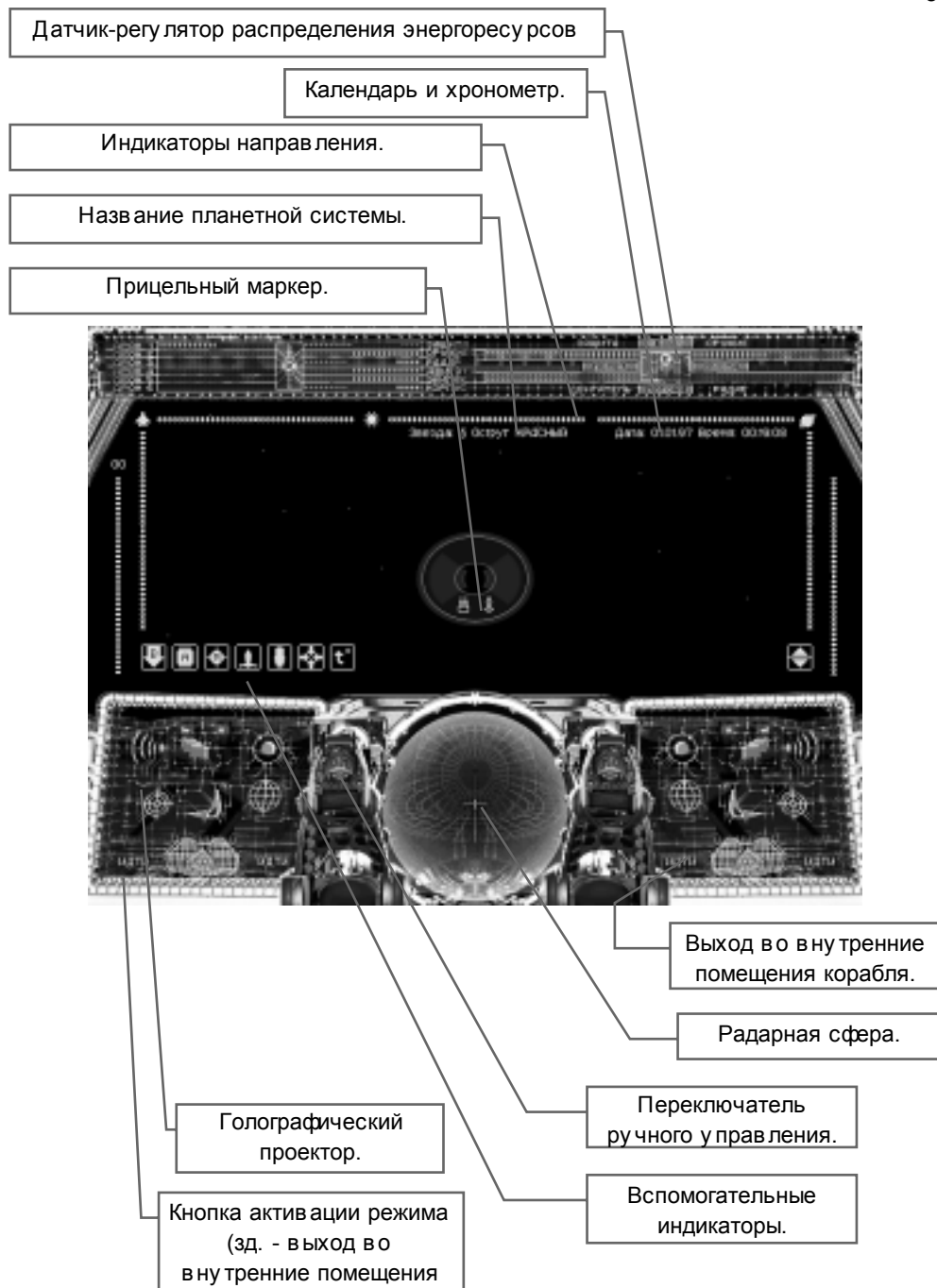


Рис. 12. Вид рубки управления космического корабля Parkan.

Рубка управления космического корабля оборудована стационарным табло датчиков состояния бортовых систем и распределения энергоресурсов, монитором внешнего обзора (основной экран), вспомогательными многофункциональными дисплеями и радарной сферой (устройство для отображения объектов в режиме полета).

Помимо маркера целеуказания и синтезированного изображения окружающего пространства, на экран *монитора внешнего обзора* выводятся следующие данные:

- полное наименование планетной системы;
- текущие дата и время;
- данные о скорости корабля (индикатор в виде столбца в левой части экрана);
- специальные датчики-переключатели (левый нижний угол экрана):



- датчик-переключатель в режим обзора задней полу сферы;



- датчик-переключатель автопилота;



- индикатор захвата системой наведения вражеской ракеты;



- ключ активации системы запуска ракет **RM1004**;



- ключ активации системы запуска ракет **RM1606**;



- индикатор напряженности гравитационного поля;



- индикатор температуры корпуса.

- индикаторы направления (по периметру экрана):



- индикатор направления на цель, захваченную системой наведения;



- индикатор направления на планету;



- индикатор направления на звезду.

- ключ активации/просмотра бортовой информационной системы:  (правый нижний угол экрана).

Возможны два режима управления кораблем:

- **полуавтоматическое управление** - при этом курсор мыши может быть использован для переключения систем непосредственно на экранах и

табло рубки управления (левая кнопка мыши - активация выбранного переключателя, правая кнопка мыши - вызов основного меню на многофункциональных дисплеях);

- **ручное управление** - курсор, изображаемый в виде указателя системы ориентации вблизи прицельного маркера (монитор внешнего обзора), служит для изменения положения продольной оси корабля в пространстве, а отклонение курсора от прицельного маркера задает угловую скорость при повороте (левая кнопка мыши - залп основной системы вооружений или сброс мины - в режиме обзора задней полушеры, правая кнопка - переход в режим полуавтоматического управления).

Переключатель режима управления изображен на рис. 13.

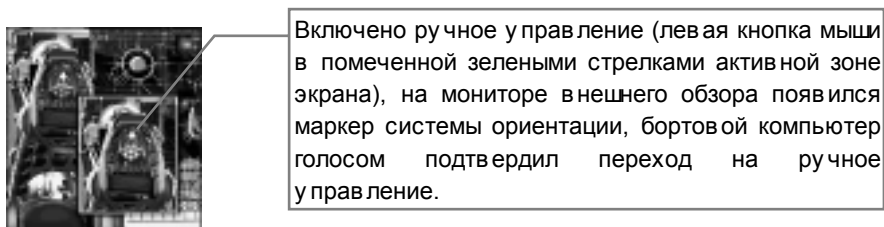


Рис. 13. Переключатель режимов управления.

Для всех команд режима полуавтоматического управления существуют клавиатурные аналоги, доступные также и в режиме ручного управления. Полный список "горячих" клавиш приводится ниже в Таблице 1.

Таблица 1. Клавиши управления бортовыми системами.

Клавиша:	Назначение:
Esc	Вызов меню: Загрузить - Сохранить - Восстановить - ... -Выход
Cursor keys	Разворот корабля
PgUp	Поворот корабля по часовой стрелке вокруг продольной оси
Home	Поворот корабля против часовой стрелки вокруг продольной

	оси
+	Увеличение скорости
-	Уменьшение скорости
*	Форсаж (максимальное ускорение движения Parkan)
Space	Зап основ ной системы вооружения
Enter	Запу ск ракеты по выбранной цели
W	Переключение типа ракеты
Shift	Сброс мины (мина часто используется как ложная цель для ракет, выпущенных противником по Parkan)

Таблица 1 (продолжение). Клавиши управления бортовыми системами.

Клавиша:	Назначение:
Ins	Запу ск с Parkan беспилотного боевого дрона по выбранной цели
Del	Возврат выбранного системой целеуказания дрона на Parkan
A	Включение/выключение автопилота
BackSpace	Режим обзора задней полусферы ("зеркало" заднего вида)
Ctrl	Маркирование цели для системы целеуказания (захват цели)
Z	Переключение системы целеуказания на захват следующей цели
/	Активация системы стыковки.

Кроме клавиш пилотажа, существуют еще две группы переключателей - для работы датчиком распределения энергоресурсов и многофункциональными дисплеями. Поскольку в распоряжении пилота находятся два дисплея (в некоторых режимах они могут работать попарно), существует специальный указатель активной панели и соответствующий переключатель - см. таблицы 2,3 и рис. 14-21, соответственно.

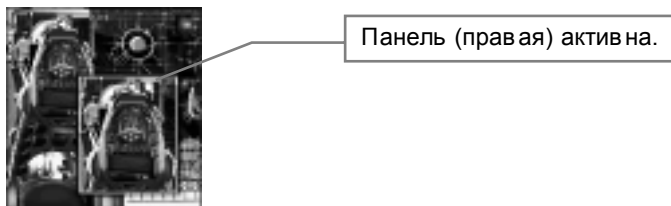


Рис. 14. Индикатор активности панели.

Таблица 2. Клавиши управления многофункциональными дисплеями.

Клавиша:	Назначение:
Tab	Переключение активной панели.
F1	Режим связи с кораблем, помеченным на радарной сфере.
F2	Содержимое трюмов Parkan (инвентарь).
F3	Карта межзвездной навигации.
F4	Информация о планетах в текущей планетной системе
F5	Текущее состояние систем Parkan с отображением повреждений
F6	Текущее состояние систем помеченного корабля с отображением повреждений
F7	Главный экран.

Доступ к любой панели и любому режиму работы многофункционального дисплея возможен с помощью не только клавиатуры, но и левой кнопки мыши. Этот метод интуитивно понятен и является основным, за исключением ручного пилотирования в боевых условиях. Ниже на рис.15-20 показано соответствие пиктограмм, горячих клавиш и режимов работы дисплеев.

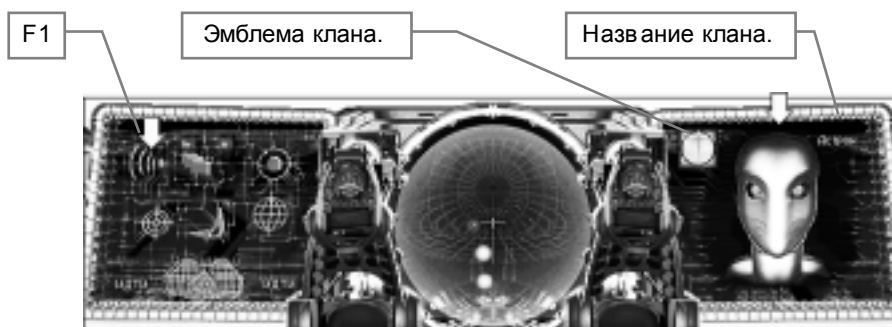


Рис. 15. Режим связи с другим космическим кораблем.

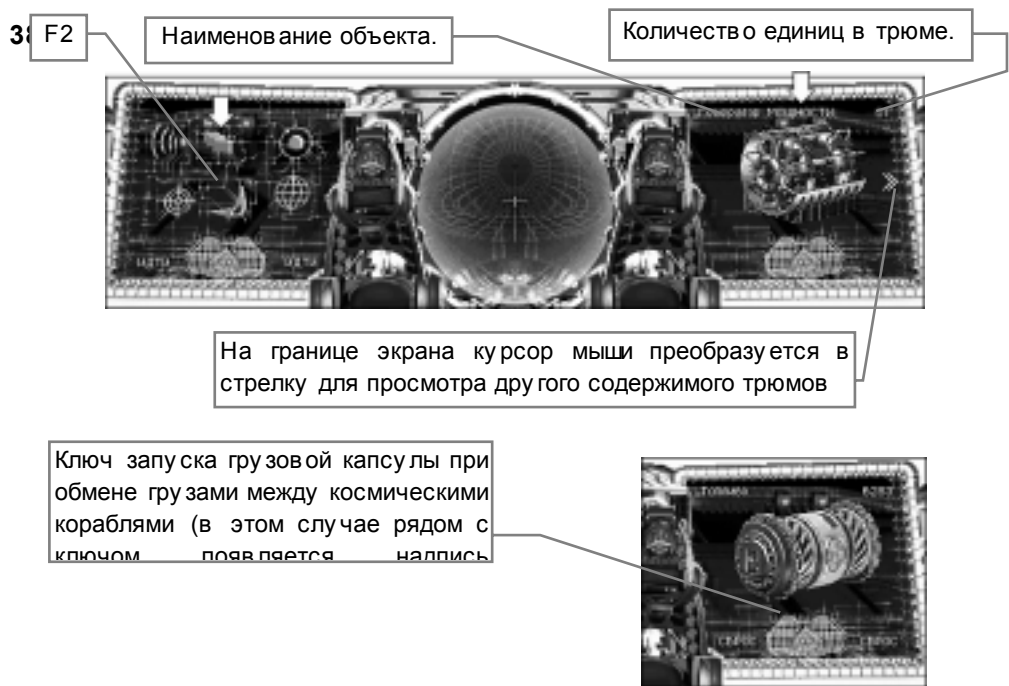


Рис. 16. Режим просмотра содержимого трюмов Parkan.

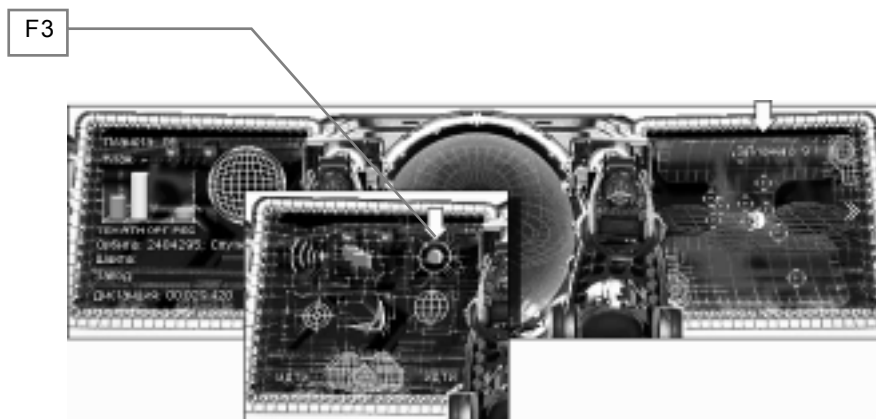


Рис. 17. Режим выбора координат назначения для гиперпрыжка или сетевого двигателя (более подробно смотри ниже).

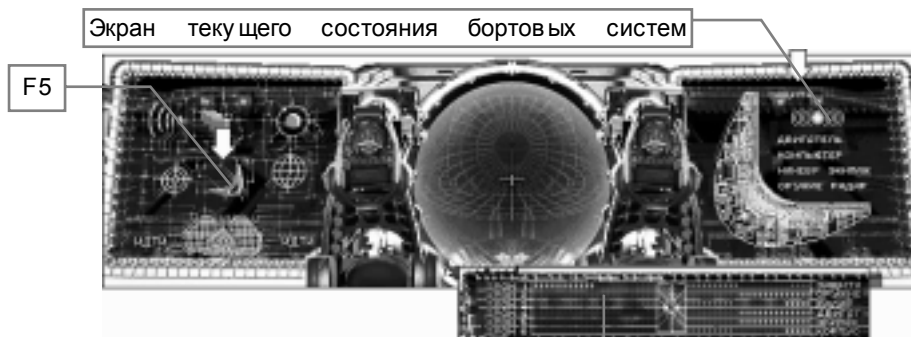
Состояние дефлекторов (силового щита) корабля. При получении повреждений исчезает щит, потом начинают разрушаться отдельные элементы конструкции корабля.



Дистанция между Parkan и кораблем-целью.

При получении повреждений названия и изображение отдельных вышедших из строя систем на структурной схеме корабля-цели окрашиваются в красный цвет. Этот режим просмотра особенно полезен, если требуется взять вражеский корабль

Рис. 18. Режим отображения текущего состояния систем корабля, захваченного системой целеуказания Parkan.



Индикатор состояния бортовых систем показывает текущее состояние боевых дронов и выводит данные, эквивалентные режиму **повреждений** многофункционального дисплея. Изменение длины и цвета отдельных указателей индикатора позволяет оценивать степень и частоту получения повреждений, а также эффективность работы системы самовосстановления (полоса синего цвета).

ВНИМАНИЕ! Система самовосстановления способна устранять повреждения в ~~заданной зоне или в заданной зоне индикатора~~

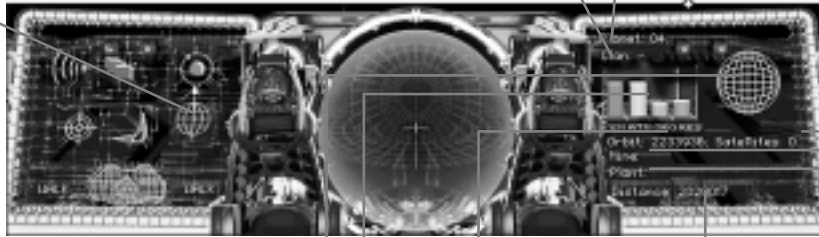
Рис.19. Режим полученных повреждений - состояние бортовых систем Parkan, показания многофункционального дисплея уточняются и дублируются датчиком, расположенным на стационарном табло.

Клан - владделец планеты.

Отсутствие клана почти всегда означает присутствие на планете космических пиратов из клана **Astron**.

Наименование планеты (порядковый номер).

F6



Радиус планеты позволяет оценить силу тяжести на ее

Сводная таблица характеристик планеты.

Расстояние до планеты.

Диаметр орбиты планеты.

Степень развития завода колонии.

Степень развития шахты колонии.

Количество спутников планеты.

Рис. 20. Режим информации о планетах текущей планетной системы.

Сводная таблица характеристик планеты (см. выше рис. 20) содержит следующие данные:

- температура (влияет на потребление топлива роботами-работчими);
- атмосфера (совместно с температурой определяет наличие и количество органики на планете);
- наличие органики (органика необходима для постройки завода);
- полезные ископаемые (эффективность работы шахт).

Далее, на рис. 21 приведены режимы работы датчика распределения энергетических ресурсов корабля между различными системами. Вместо управления с помощью "горячих" клавиш можно использовать прямое назначение режима путем смещения указателя со значком **Е** (центральное поле датчика) в нужную зону по нажатию левой кнопки мыши. Соответствующие "горячие" клавиши приведены в таблице 3 и на рис. 21.

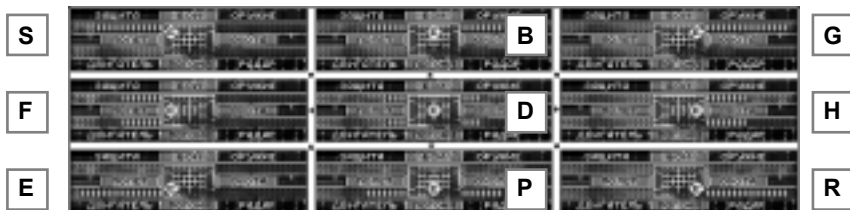


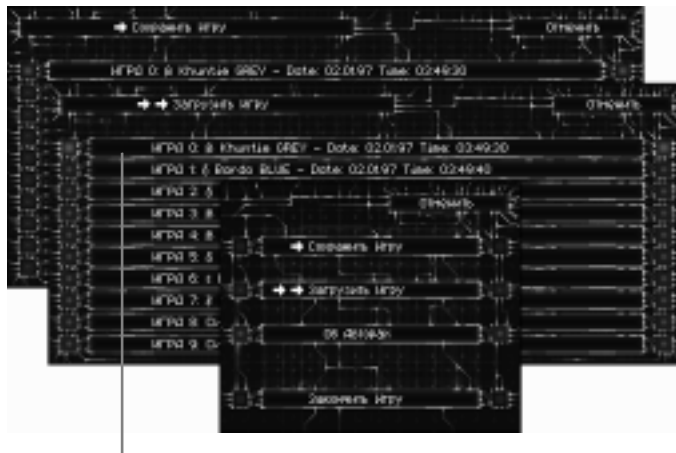
Рис. 21. Режимы работы датчика распределения энергоресурсов корабля.

Таблица 3. Клавиши управления датчиком распределения энергоресурсов.

Кла- виша	Приоритет	Назначение
S	Щит	- вся энергия направляется на систему дефлекторов.
B	Бой	- энергия распределяется между вооружением и дефлекторами
G	Вооружение	- вся энергия направляется на вооружение
F	Полет	- энергия распределяется между двигателем и дефлекторами
H	Охота	- энергия распределяется между вооружением и радаром
E	Двигатель	- вся энергия направляется на двигательную установку
P	Преследование	- энергия распределяется между двигателями и радаром
R	Радар	- вся энергия направляется на радар
D	-	- энергия распределяется равномерно между всеми системами

3.1.1 Служебная система меню.

Служебная система меню доступна только в режиме полета космического корабля Parkan и обслуживает набор сервисных функций типа **сохранить игру**, **загрузить игру**, **восстановить игру** и пр. Общий вид отдельных компонентов служебной системы меню приводится на рис. 22.



Служебная система меню позволяет сохранить и, соответственно, восстановить до десяти игр. Каждая сохраненная игра именуется автоматически, причем название включает:

- порядковый номер
- полное наименование планетной системы

Рис. 22. Служебная система меню.

3.1.2 Система стыковки.

Как и большинство боевых космических кораблей, Parkan обладает возможностью приземляться на необорудованные площадки и осуществлять *принудительную стыковку* с другими кораблями или *абордаж*, т.е. присоединяться к

корпусу вражеского (или аварийного) судна и вскрывать заблокированные шлюзовые камеры.

Обычное приземление (или посадка на территории космопорта) не вызывает никаких затруднений. Для его осуществления необходимо сблизиться с небесным телом (или космической станцией) вплоть до срабатывания *системы автоматической посадки* - при этом на основном мониторе включается соответствующий индикатор (см. стр. 29) и дальнейшие действия происходят без участия пилота.

Стыковка или абордаж происходит более сложным образом. Для этого необходимо *заранее активировать стыковочный блок* (т.е. *нажать и удерживать в нажатом состоянии клавишу стыковки 1*) и сблизиться с аварийным судном или кораблем противника. В этом случае произойдет автоматический поиск свободного стыковочного узла, захват цели и стыковка.

3.1.3 Система целеуказания.

Система целеуказания является одной из наиболее важных *систем режима полета космического корабля*. Систему целеуказания обслуживают, работая совместно: радарная сфера, многофункциональные дисплеи в режимах текущего состояния корабля и связи с выбранным кораблем, а также монитор внешнего обзора. В свою очередь, система целеуказания осуществляет наведение ракет и позволяет управлять боевыми дронами. Типичная ситуация, возникающая при работе этой системы, изображена на рис. 23, 24.

Все объекты, отображаемые на мониторе внешнего обзора, подразделяются на несколько категорий (см. рис.24.):

- *неотображаемые радарной сферой* и недоступные для системы наведения (планеты, спутники и пр.);
- *отображаемые радарной сферой, но недоступные для системы наведения* или захватываемые автоматически (грузовые капсулы и ракеты);

- *корабли, отображаемые радарной сферой и системой наведения.*

Если объект (корабль или дрон) захвачен системой наведения, то его можно определить в качестве *текущей цели*. Сделать это можно несколькими способами:

- последовательным перебором целей (используя клавишу **Z**);
- наведением прицельного маркера на цель и нажатием клавиши **Ctrl**;
- прямым целеуказанием в ну три радарной сферы (с помощью мыши);
- прямым целеуказанием на экране (с помощью мыши).

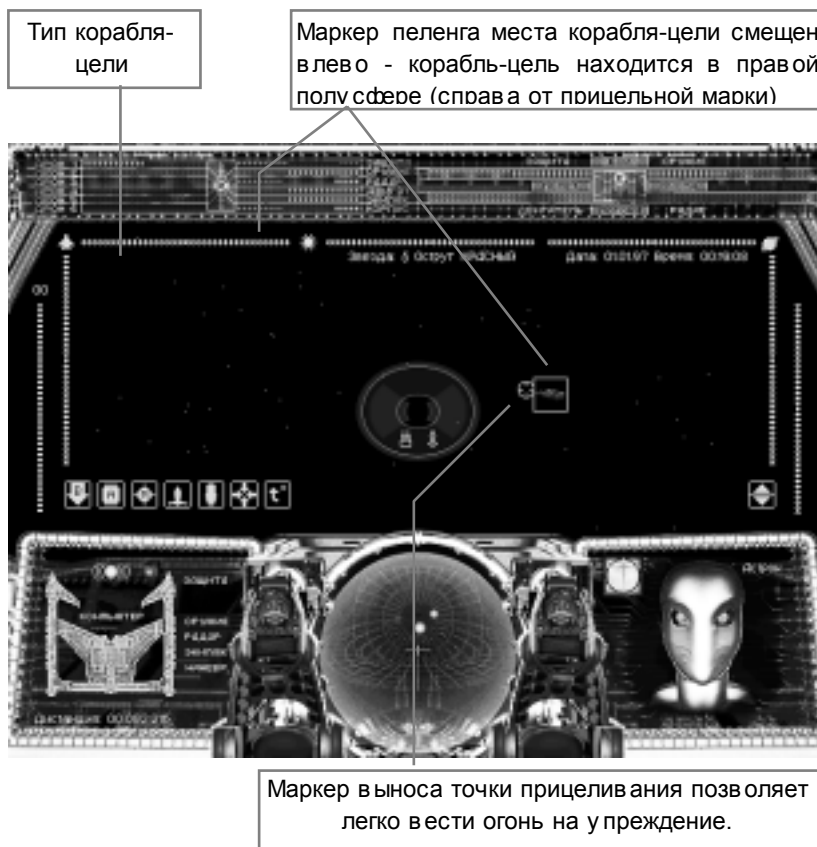


Рис. 23. Работа системы целеуказания.

Возможные и текущие цели помечаются как внутри радарной сферы (цветные шары), так и на мониторе внешнего обзора (цветные рамки). Основные варианты условных обозначений приведены в таблице 4.

Таблица 4. Варианты условных обозначений системы целеуказания.

Тип цели	Условные обозначения	
	Монитор	Радарная сфера
Грузовая капсула	зеленая рамка	маленький зеленый шар
Ракета	-	маленький желтый шар

Таблица 4. Продолжение.

Тип цели	Условные обозначения	
	Монитор	Радарная сфера
Корабль или дрон	-	большой белый шар
Вражеская цель	красная рамка с маркером выноса точки прицеливания	большой красный шар
Нейтральная цель	пурпурная рамка	большой пурпурный шар
Дружественная цель	синяя рамка	большой синий шар

Корабль-цель отображается радарной сферой и многофункциональными дисплеями.

Ракета, выпущенная по PARKAN или по другой цели.

Другие возможные (непомеченные) цели, отображаемые радарной сферой.



Дрейфующая в пространстве грузовая капсула (автоматически захватывается зеленой рамкой на мониторе внешнего обзора).

Рис. 24. Основные объекты, отображаемые при работе радарной сферы.

Важным элементом системы целеуказания является прицельный маркер - см. Рис. 25

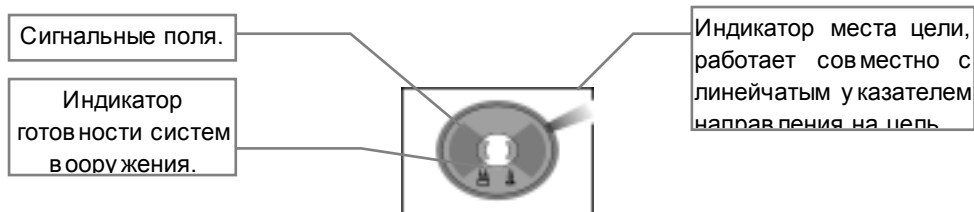


Рис. 25 Прицельный маркер.

Основными функциями прицельного маркера являются:

- указание направления доворота на текущую цель (при осуществлении атаки);
- указание готовности систем вооружения к выстрелу - по достижении *состояния готовности* к залпу высвечиваются соответствующие пиктограммы -  (пушки или ракетная установка); система целеуказания не производит блокировку систем вооружения по дальности, поэтому на больших дистанциях огонь может быть неэффективным;
- указание оптимального момента залпа пушек - при *совмещении точки выноса прицеливания с центром прицельного маркера* высвечиваются *сигнальные поля*.

3.1.4 Система межпланетной навигации.

Система межпланетной навигации предназначена только для осуществления внутрисистемных перелетов. Перелет, производимый при помощи системы межпланетной навигации, происходит в автоматическом режиме и занимает значительно меньшее время, чем *свободный полет* на аналогичное расстояние (например, время перелета между соседними планетами с использованием форсажа составляет от 40 мин. до 2.5 часа реального времени, тогда как автоматический режим позволяет обойтись 2-3 минутами). Тем не менее, в критической ситуации Вы все-таки можете воспользоваться и таким способом перемещения, как *свободный полет*.

Систему межпланетной навигации обслуживают многофункциональные дисплеи в режиме *информация о планетах, навигация* и монитор внешнего обзора (функции **автопилот** и **температурное воздействие**).

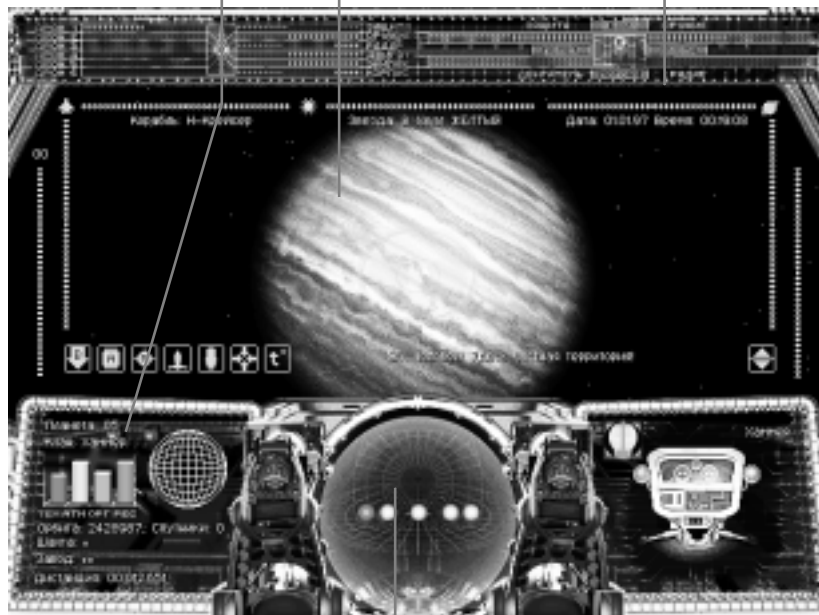
Система межпланетной навигации:

- осуществляет автоматический вывод корабля на стационарную орбиту вокруг выбранной планеты (спутники планет не обрабатываются системой);
- способна совершать маневр расхождения, если проложенный курс пересекается со звездой, планетой или спутником планеты;
- прерывает работу автопилота, если система целеуказания фиксирует появление других космических кораблей в сфере действия радара.

Типичный вид экрана системы межпланетной навигации представлен на рис. 26.

Выбранная планета отображается на мониторе внешнего обзора и на многофункциональном дисплее (режим информации о планете).

Для уточнения местоположения планеты удобно использовать экранный индикатор.



Выбранная планета не отображается на радарной сфере. Ее выбор также нельзя осуществить на мониторе внешнего обзора.

Рис. 26. Типичный вид экрана при работе системы межпланетной навигации.

Для активации *системы межпланетной навигации* необходимо произвести следующие действия:

- активизировать систему отображения *информации о планетах* (см. рис. 17 или 20) напрямую или используя режим межзвездной навигации;
- выбрать необходимую планету (листание списка планет осуществляется аналогично просмотру в режиме *содержимое трюмов*, кроме того, планета может быть указана напрямую с использованием режима *межзвездной навигации*);
- Активизировать автопилот (ключ в левом нижнем углу монитора внешнего обзора или клавиша **A** на клавиатуре).

3.1.5 Система межзвездной навигации.

Система межзвездной навигации (панели *навигации* и *информации о планете* многофункциональных дисплеев) позволит Вам перемещаться между отдельными звездными системами, скоплениями звезд и т.д. Система активируется только при наличии на борту корабля Parkan специального устройства для межзвездных прыжков - **джампера** (первоначально игрок подобной возможности лишен в силу сложившейся аварийной ситуации). Кроме того, межзвездные прыжки требуют существенных затрат топлива.

Поскольку игра Parkan корректно моделирует космическое пространство, то описанный ранее режим *свободного полета* доступен и при межзвездных перелетах. Однако, в этом случае *реальное время полета* составит уже не часы, а месяцы и годы.

Перед тем, как заняться непосредственным описанием *работы системы межзвездной навигации*, необходимо разобраться в устройстве модели космоса игры Parkan (см. рис. 27). Как известно, крейсер находится внутри карантинной зоны в секторе Лентис. Любая планета в этом секторе имеет уникальный адрес, например:

01 α Нертис Желтый

Это означает, что в *секторе* Лентис есть желтое *скопление*, в котором существует *группа звезд* Нертис. Вокруг *звезды α* группы Нертис существует *планетная система* и в этой системе нас интересует *первая планета*. Итак:

- **сектор** состоит из **скоплений**...
- ...**скопление** состоит из **групп**...
- ...**группа** состоит из **звезд** и далее:
- ...вокруг **звезд** вращаются **планеты**...
- ...вокруг **планет** вращаются **спутники**.

На рис. 27 приведена схема сектора Галактики, в границах которого происходит действие игры; а рис. 28-33 более подробно иллюстрируют отдельные режимы работы *системы межзвездной навигации*.

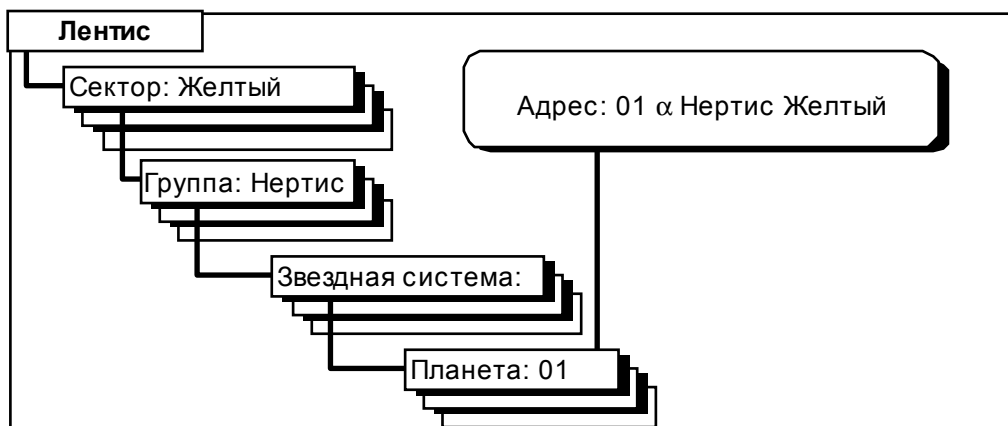


Рис. 27. Схема строения сектора Лентис.

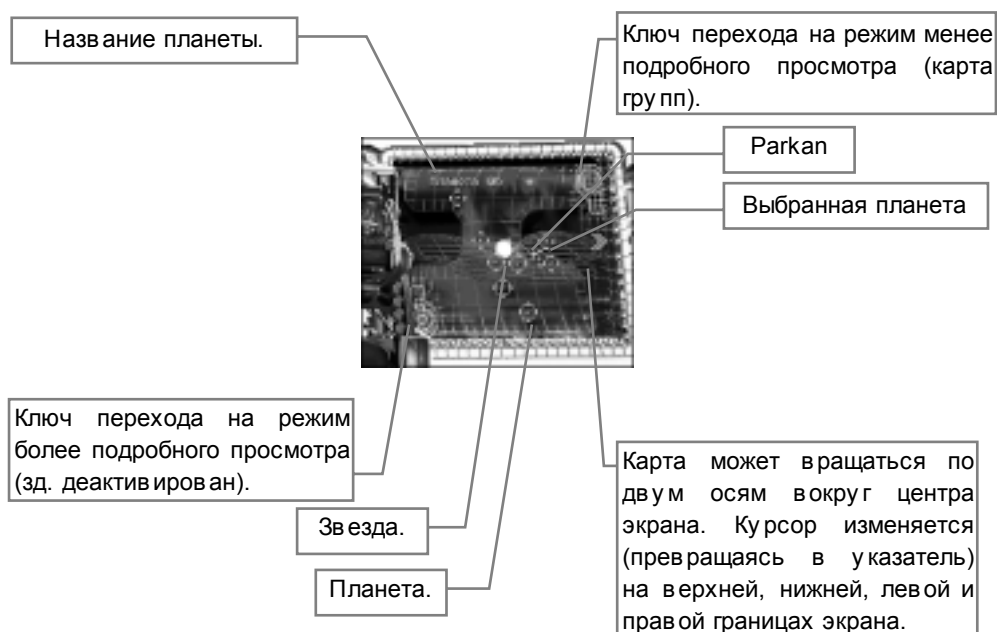


Рис. 28. Общий вид рабочего экрана системы межзвездной навигации.

Характерными особенностями *системы межзвездной навигации* являются:

- применение сдвоенных экранов (на одном дисплее помещается карта, на другом - соответствующие пояснения к этой карте); исключение составляет только нижний (наиболее подробный) масштаб карты - в этом случае вместо справочной информации на парный экран вызывается режим *информации о планетах*);
- возможность вращения карты по двум осям;
- ступенчатое изменения масштаба карты (в последовательности скопление - группа - звезда - планетная система);
- применение условных символов:



- текущее местоположение корабля Parkan;



- точка назначения (если она определена и не совпадает с текущим местоположением корабля).

Наиболее обобщенным уровнем представления галактического сектора является карта секторов и сопряженный с ней информационный экран (рис. 29).

Наименование сектора и краткие сведения о нем. Данные о кланах отражают не объективную, а только добытую в процессе игры информацию.



Красный сектор, в котором находится Parkan, отмечен красной стрелкой.

Рис. 29. Экран системы межзвездной навигации, сектора.



Рис. 30. Экран системы межзвездной навигации, группы.

Как легко заметить, экран групп совершенно аналогичен экрану секторов за исключением используемого масштаба. Дополнительная информация возникает только на уровне отдельных звезд (см. рис. 31).



Рис. 32. Экран системы межзвездной навигации, звезды.

Внутри планетной системы игрок может воспользоваться дополнительными сервисными возможностями, которые предоставляет *система межзвездной навигации*. Так, информация о планете может быть получена и, соответственно, планета может быть выбрана в качестве текущей цели для системы межпланетной навигации не только в постраничном режиме на панели информации о планете, но и с помощью обобщенной схемы планетной системы (рис. 32). При выборе планеты в режиме навигации на втором дисплее автоматически открывается окно информации для этой же планеты.



Рис. 32. Экран системы межзвездной навигации, планетные системы.

Обобщенная схема действий игрока при организации межзвездного перелета приведена на рис. 33. Для активации *системы межзвездной навигации* необходимо произвести следующие действия:

- активизировать панель *межзвездная навигация* (см. Рис. 17) - при этом система автоматически позиционируется на текущем местоположении крейсера Parkan;
- установить *точку назначения* (предполагается, что Вам известен **адрес** точки назначения). Для определенности положим, что точка назначения находится рядом с одной из звезд другого скопления. Итак:
 - измените масштаб карты вплоть до появления скоплений, выберите нужное скопление (цвет) и пометьте его значком точки назначения;
 - измените масштаб карты и спуститесь на уровень групп - теперь Вы находитесь в новом скоплении - и выберите нужную группу (имя);
 - снова измените масштаб карты, и Вы окажетесь на уровне звезд (греческие буквы). Выберите необходимую звезду;
 - На дополнительной панели появятся данные о *необходимом и имеющемся на борту* в данный момент количествах топлива;
 - Если топлива достаточно, рядом с ключом активации, который располагается около нижней границы дополнительной панели, возникнет надпись **прыжок**.
- произведите прыжок, используя для старта ключ активации (разумеется, если Вы в серьез хотите попасть ТУДА...)

Начальное состояние системы: целевая точка совпадает с текущим местонахождением PARKAN (требуемое топливо - 0), прыжок запрещен, стартовый ключ деактивирован.

Шаг 1: выбор целевого сектора - зеленый маркер (целевой сектор может совпадать с текущим). Выбор объекта производится с помощью левой кнопки мыши. Карта может вращаться по двум осям относительно центра координат.

Шаг 2: выбор целевой группы - зеленый маркер (целевая группа может совпадать с текущей).

Шаг 3: выбор целевой планетной системы - зеленый маркер (**обязательно должна отличаться от текущей**).

В трюме Parkan топлива больше, чем требуется для прыжка, ключ старта активирован - появилась надпись **прыжок**.

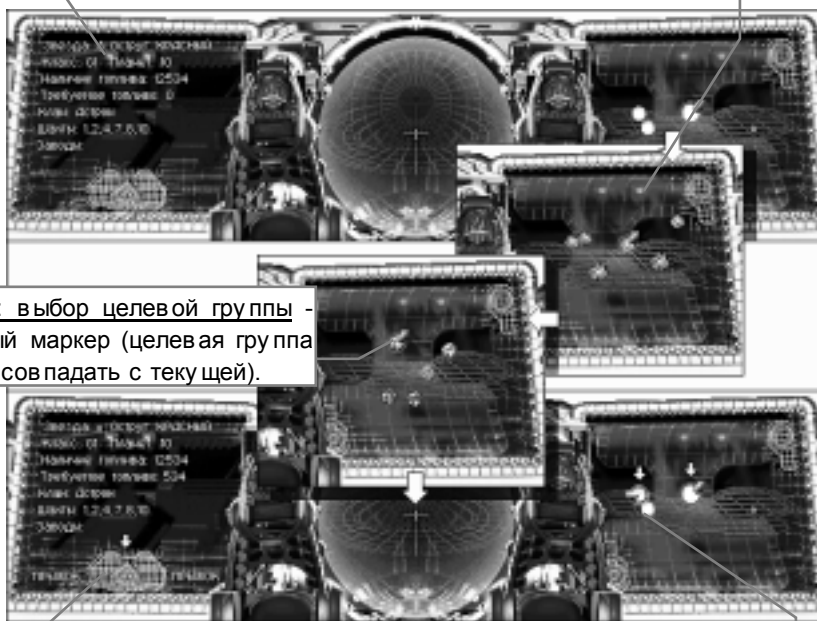


Рис. 33. Обобщенная схема действий игрока при организации межзвездного перелета.

3.2. Режим интерьера (перемещение в трехмерных лабиринтах).

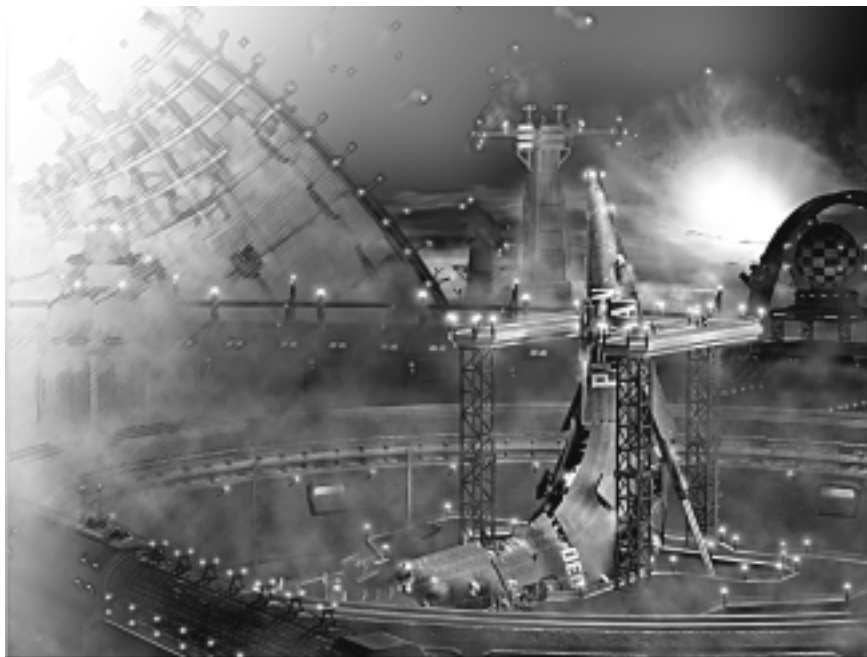


Рис. 34. Паркан в посадочном колодце космодрома.

Когда Вы решитесь, наконец, осуществить "вылазку" за пределы знакомой рубки управления корабля Паркан, в Вашем распоряжении окажется другая машина: *боевой костюм пилота спецподразделений Патруля*. Это устройство позволяет преодолевать зараженные участки местности, выдерживать попадание лазеров и ракет, передвигаться по отвесным стенам и, даже, телепортировать на борт корабля заинтересовавшие Вас предметы.

Боевой костюм оснащен двумя турелями:

- *левая (или постоянная)* турель оборудована импульсным лазером.
- *правая (или сменная)* может нести - в зависимости от обстоятельств - различные виды вооружения:
 - крупнокалиберный пулемет,

- безоткатное орудие, стреляющее оперенными снарядами или
- ракетную установку (НУРС).

Режим *интерьер* или перемещение в трехмерных лабиринтах является вторым основным симулирующим режимом в игре Parkan и применяется для моделирования передвижения героя пешим порядком внутри помещений. Управление в этом режиме предусматривает совместное применение "горячих" клавиш и мыши (либо, на Ваше усмотрение, только "горячих" клавиш). Вы можете изменять разрешение экрана и/или убирать изображение шлема вместе с индикаторами систем вооружений и жизнеобеспечения. Тем не менее, вид экрана пользователя вместе со шлемом приводится в качестве наиболее общего на рис 35-37.

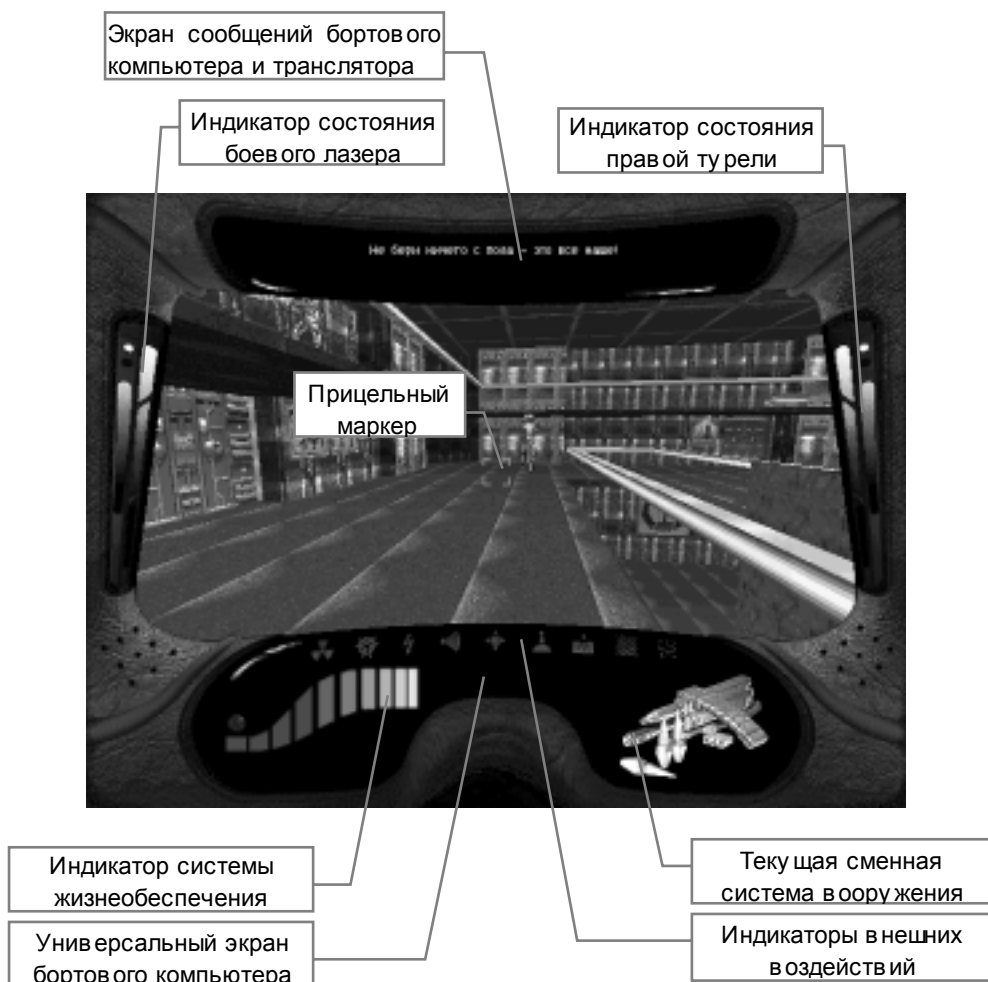


Рис. 35. Типичный вид экрана в режиме *интерьер*.

Рис. 36. Индикатор состояния турели.



Рис. 37. Универсальный экран бортового компьютера.

В таблице 5 приведены данные о "горячих" клавишах и прочих средствах управления в режиме *интерьер* (клавиши могут быть переопределены в *программе Установки*):

Таблица 5. Клавиши управления для режима *интерьер*.

Клавиша:	Назначение:
Up (серая, белая)	Движение вперед.
Down (серая, белая)	Движение назад.

Таблица 5. Продолжение.

Клавиша:	Назначение:
Left (серая)	Смещение влево.
Right (серая)	Смещение вправо.
Left (белая)	Поворот налево.
Right (белая)	Поворот направо.
Home	Линия прицеливания - вверх.
End	Линия прицеливания - вниз.
Page Up	Встать.
Page Down	Лечь.
Ctrl	Встать/лечь (переключатель).
Ins	Карабкаться по стене (преодоление препятствий).
Space	Выстрел из встроенного лазера (левая турель).
Enter, Z	Выстрел из переменного оружия (правая турель).
1	Правая турель: режим автоматической пушки.
2	Правая турель: режим ракетной установки.
3	Правая турель: режим ракетной установки спец. назначения.
4	Отключение прицельной марки.
+/-	Изменение размера (разрешения) экрана.
Shift	Режим увеличения (эффект подзорной трубы)
Esc	Выход из игры.
P	Пауза.
Использование мыши	
вперед	Линия прицеливания поднимается вверх.
назад	Линия прицеливания опускается вниз.
влево	Поворот налево.

вправо	Поворот направо.
левая клав.	Выстрел из встроенного лазера (левая турель).
правая клав.	Выстрел из переменного оружия (правая турель).

3.2.1 Типичные функциональные структуры режима интерьер.

На рис. 38-43 приводятся типичные функциональные структуры, которые могут встретиться игроку в различных помещениях.

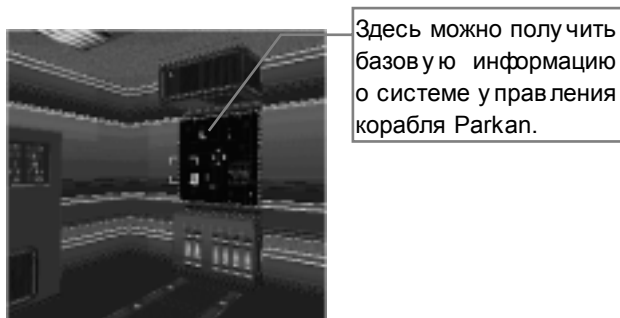


Рис. 38. Справочный компьютер Parkan.



Рис. 39. Медицинский центр Parkan.

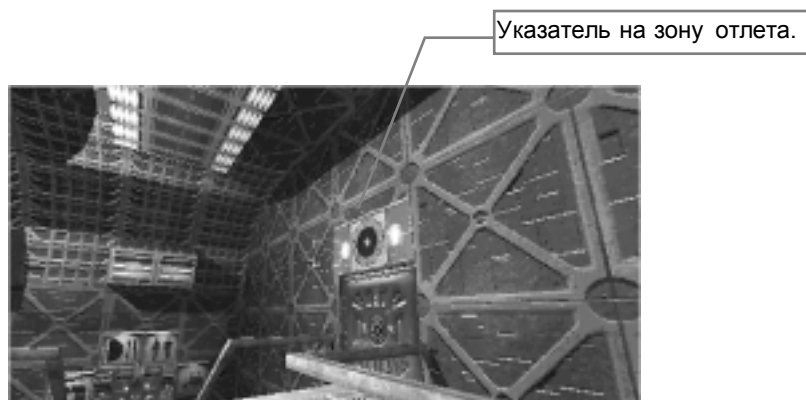


Рис. 40. Вход в Паркап. Внешняя дверь шлюзовой камеры помечена эмблемой Зеленого Кольца.

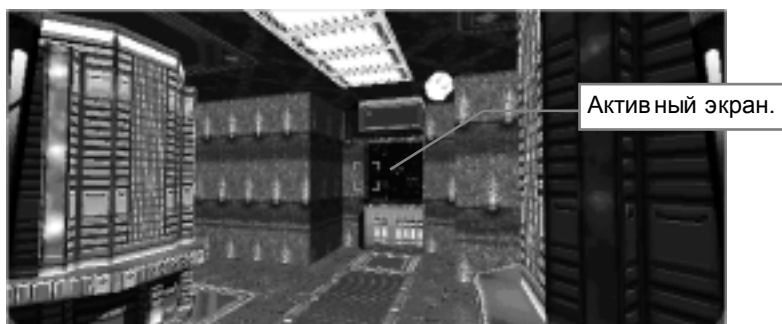


Рис. 41. Компьютерный зал. Здесь можно получить (купить) разнообразную полезную информацию или произвести торговые сделки.

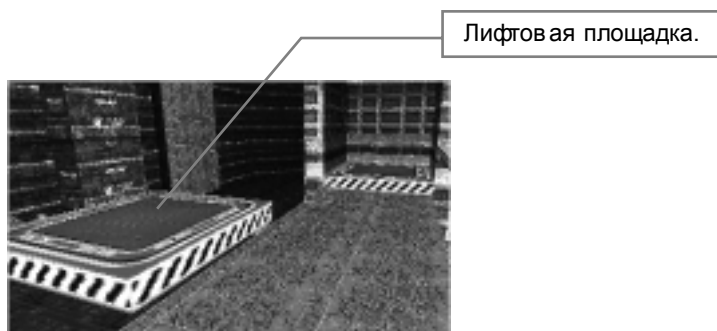


Рис. 42. Лифтовая площадка работает автоматически и не требует активизации со стороны игрока.

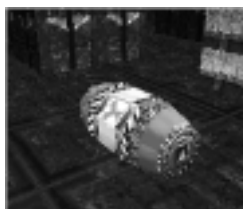


Рис. 43. Так выглядит *статис-контейнер*, который можно "подобрать" - пометить и автоматически переправить в трюм Parka.

3.2.2 Структура лабиринтов и пиктограммы.

Обычно кланы используют специальные эмблемы и указатели:

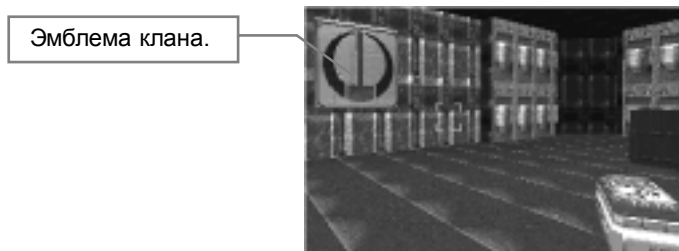


Рис. 44. Эмблема клана (Parkan) на стене зала.

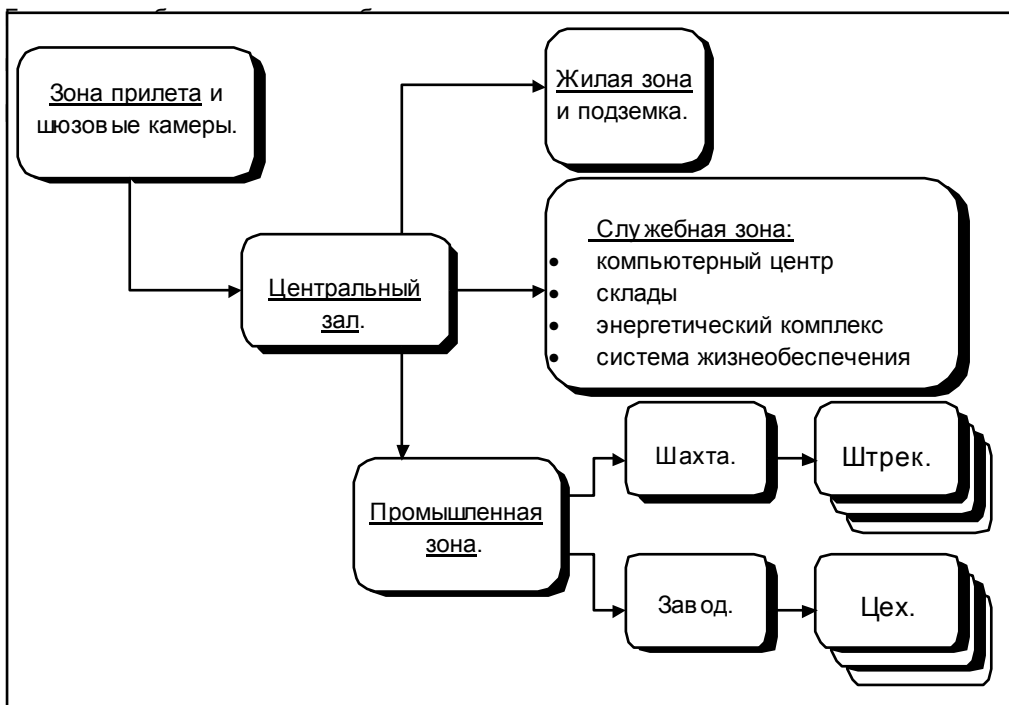


Рис. 45. Общая схема строения колонии.

Хотя отдельные поселения и другие объекты, которые по ходу игры может посетить пилот корабля Parkan, отличаются друг от друга (например, их геометрия может изменяться динамически по мере развития штреков шахт и цехов заводов), можно выделить некоторые общие закономерности. Объект должен содержать зоны (районы), подобные изображенным выше (см. рис 45).

Аварийная шлюзовая камера на входе в каждую из зон маркируется специальным набором пиктограмм, которые приблизительно соответствуют стандарту на условные обозначения, реально принятому в настоящее время.

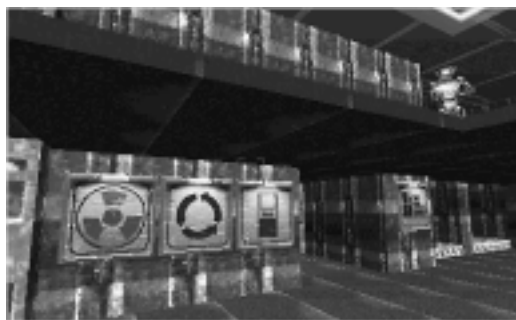


Рис. 46. Маркировка входа в жилую зону.

Пиктограммы могут применяться как по отдельности (для обозначения конкретных помещений), так и группами (как на рис. 46). На рис. 47 приводятся изображения основных пиктограмм.

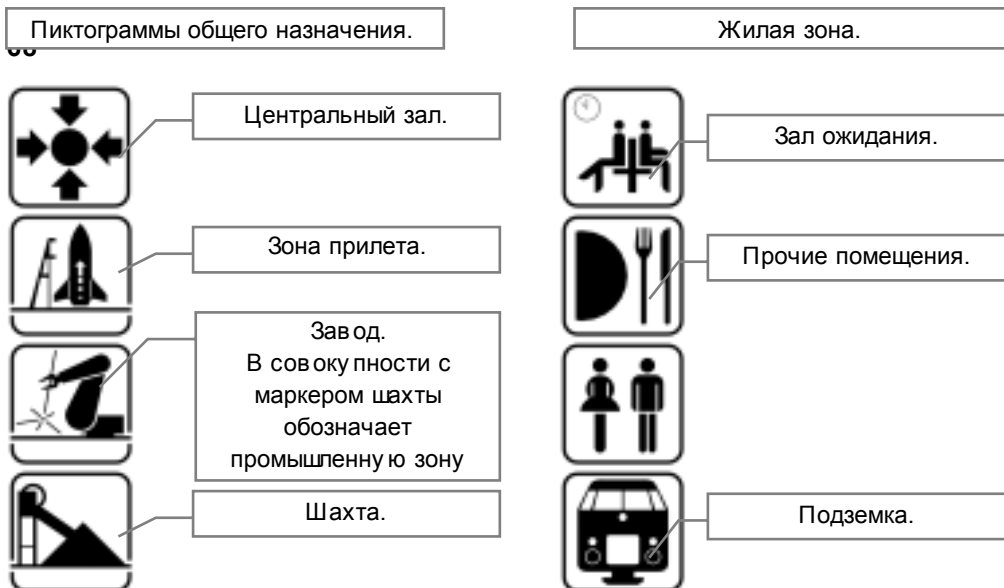


Рис. 47 Пиктограммы общего назначения и пиктограммы жилой зоны.

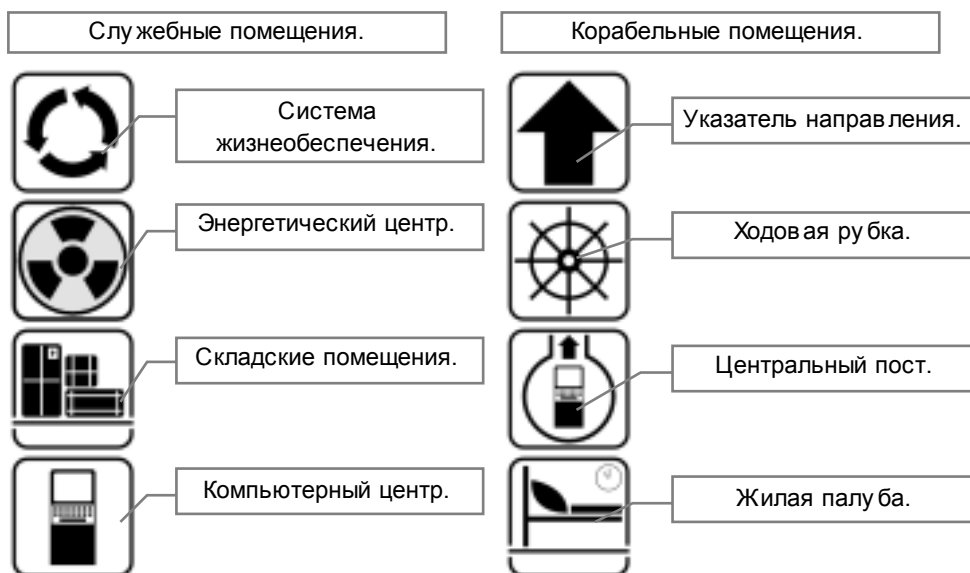


Рис. 48. Пиктограммы служебной зоны и корабельные пиктограммы.



Рис. 49. Заводские пиктограммы.

Как уже упоминалось выше, структура объекта может изменяться динамически, в связи с изменениями игровой обстановки. Так с развитием колонии могут появиться шахта и завод, изменится число штреков шахты и, соответственно, число цехов завода и т.д. Изменения структуры помещений отражаются одновременно в количестве и ассортименте продукции, производимой колонией, и, впоследствии, в наборе товаров, предлагаемых на продажу, в содержании и оплате миссий, которые Вам предложат выполнить и так далее. Кроме того, в некоторых случаях структура объекта может изменяться в реальном времени (посадки или стыковки других кораблей и пр.).

На рис. 50 показана промышленная зона, содержащая только одну шахту. В зависимости от условий игры внутри этой зоны может возникнуть (или не возникнуть) завод, например, на месте замурованного коридора (слева):

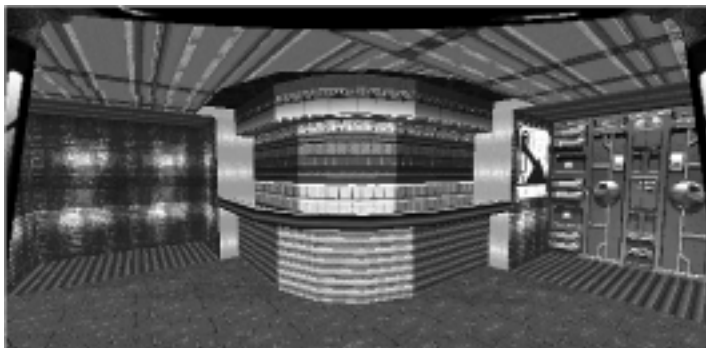


Рис. 50. Промышленная зона, если она вообще существует, может содержать только одну шахту.

Отметим, что шахты и заводы могут изменять свою конфигурацию подобным же образом (рис. 51).

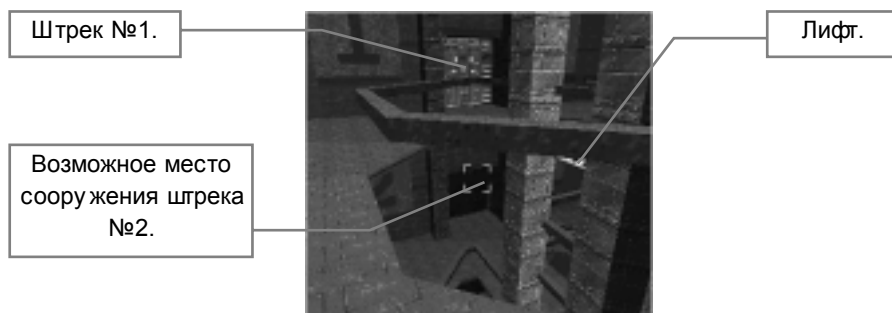


Рис. 51. Начальная стадия разработки шахты.

3.3 Компьютерные терминалы.

Компьютерные терминалы (см. рис. 38, 41) служат для получения информации, торговли, заключения контрактов на выполнение определенных заданий и прочих функций.

Основные *режимы работы терминала* (смотри также рис 52-58):

- справочно-информационный режим (выполняет, помимо всего прочего, функцию *руководства начинающего пилота*);
- *режим контрактов* или *миссий*;
- *торговый режим* (или *режим передачи* - т.е. товарного обмена, в данном конкретном случае более или менее безвозмездного).

Справочно-информационный режим обычно имеет дело с "открытыми" данными - то есть со следующими сведениями, за которые нельзя ничего выторговать:

- состояние колонии;
- количество пиратов и/или торговцев в данной системе;
- реклама местного сервиса и...
- ...полезные советы

Однако имейте в виду - даже здесь изредка можно наткнуться на что-то стоящее.

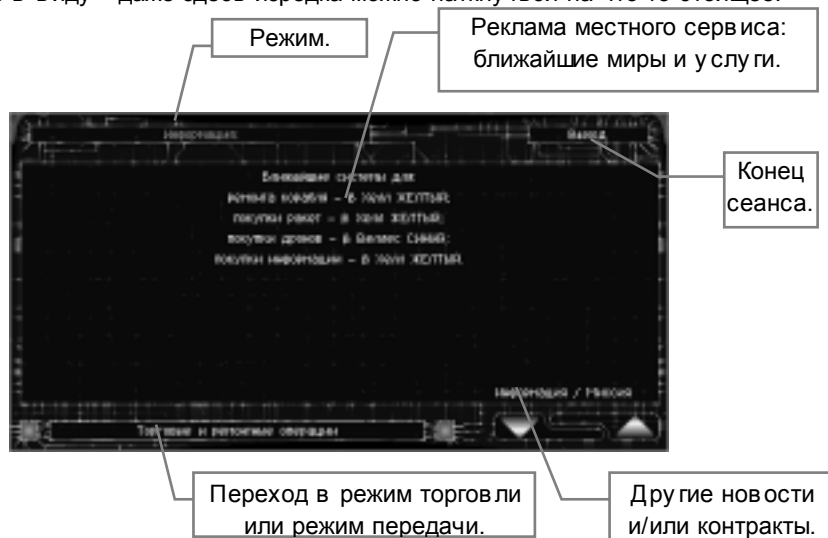


Рис. 52. Терминал - справочно-информационный режим. Экран А

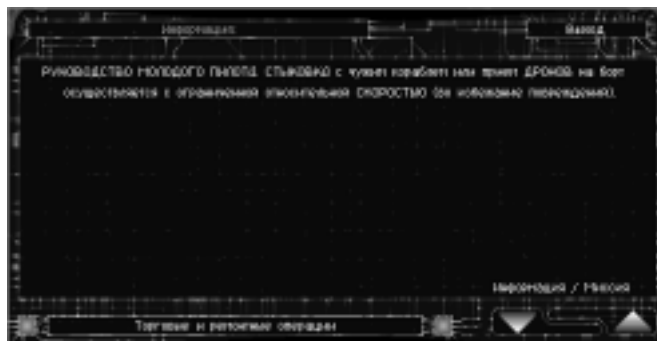


Рис. 53. Терминал - справочно-информационный режим. Экран В.

Руководство молодого пилота.



Рис. 54. Терминал - справочно-информационный режим. Экран С.

Состояние и потребности колонии.

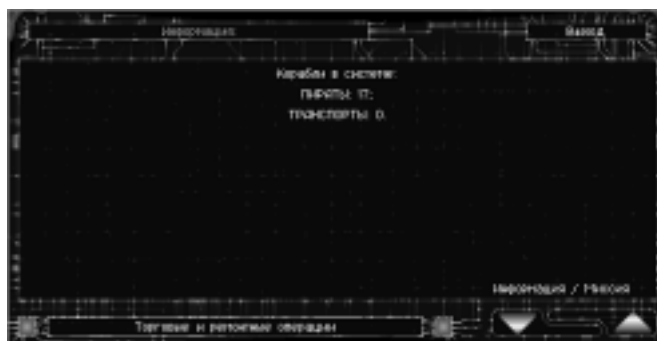


Рис. 55. Терминал - справочно-информационный режим. Экран D.

Информация о судоходстве в внутри планетной системы.

Режим контрактов или миссий аналогичен справочно-информационному - за исключением появления специального поля для подтверждения заключения контракта - (см. Рис. 56).

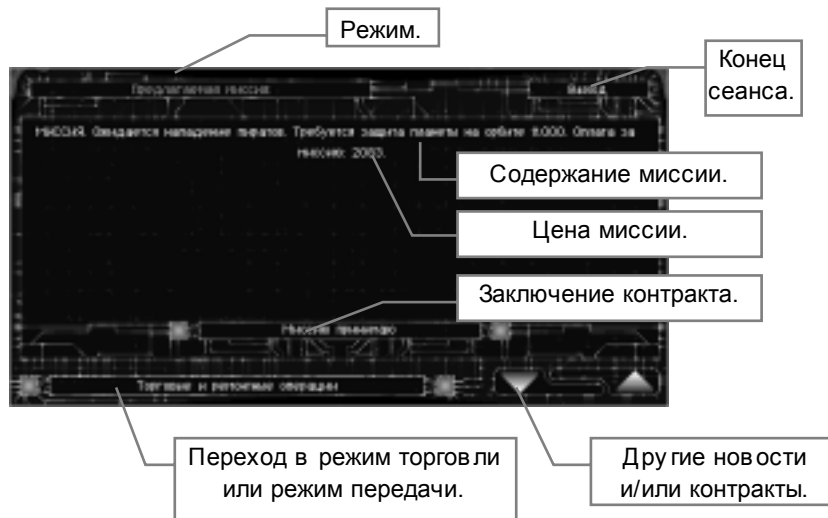


Рис. 56. Терминал - режим контрактов или миссий.

Более сложным образом устроен экран *торговли* или *передачи* (передачу можно рассматривать как некоторый упрощенный вариант режима "нормальной" торговли). На рис. 57 Вы можете видеть типичный экран передачи. Этот экран содержит ряд функциональных областей:

- *центральная часть* отображает полный список товаров, выставляемых для продажи обеими сторонами (и колонией, и кораблем Parkan). При этом в список попадают только те товары, которые колония желает получить или, наоборот, сбывать с рук.
- *левая сторона* отображает количество товаров данного типа на складе колонии и предлагаемую колонией цену.

- *правая сторона* отображает количество товаров данного типа в трюме корабля Parkan на складе колонии и Ваше текущее финансовое положение.
- *нижняя часть* экрана отвечает за операции с заводом - ремонт роботов и восстановление самого корабля Parkan.

Различные виды *торговли* и *передачи* становятся доступными пользователю по мере развития колонии. Так, например, для ремонта роботов (преобразования обломков в механозародыши в соотношении 2:1) и восстановления корабля Parkan необходимо существование завода (по меньшей мере, в виде ремонтного цеха).

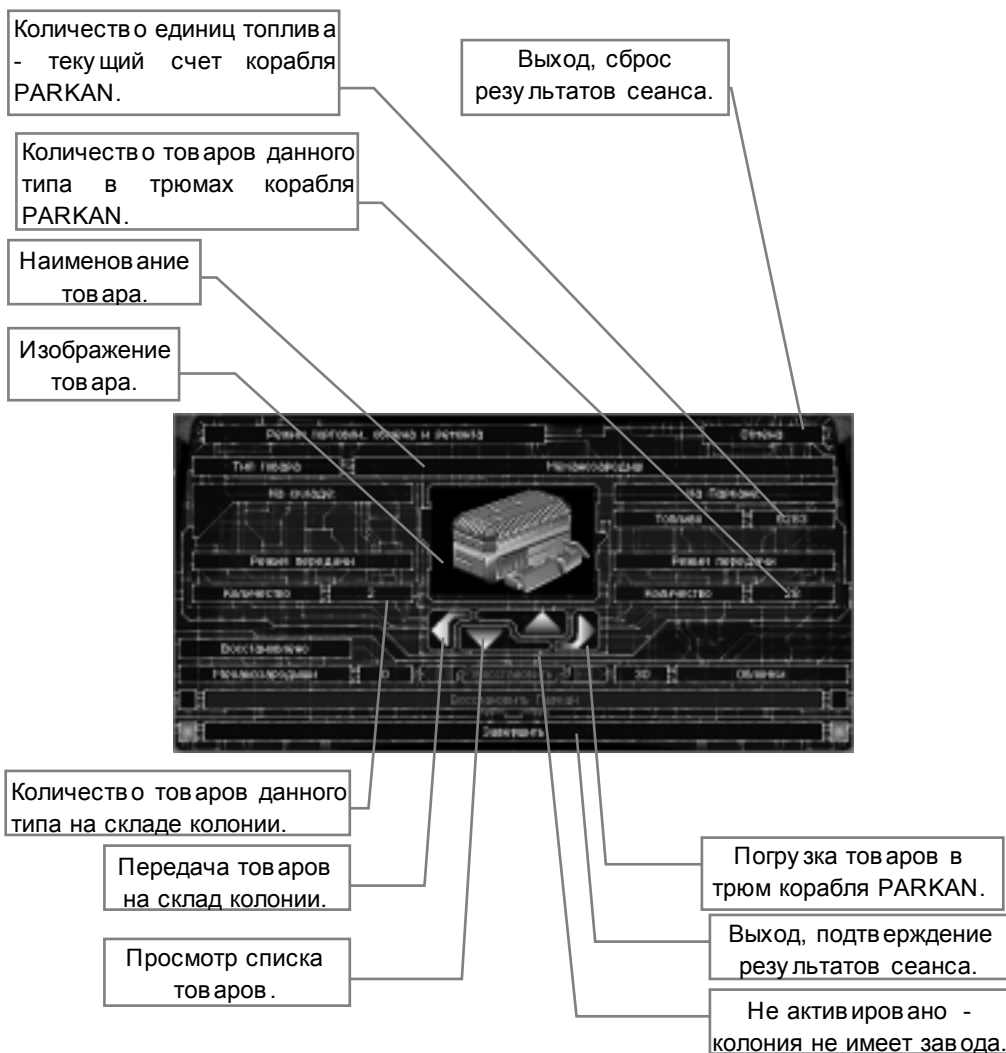


Рис. 57. Терминал - режим *передачи*.

Разновидности режима торговли или передачи имеют довольно существенные отличия. Самая простая ситуация возникает в случае прямого безвозмездного обмена. Такое событие может иметь место только на планетах Вашего собственного клана - клана Parkan (рис. 57) - или на пустых планетах в процессе колонизации.

- **режим обмена** - ситуация полностью обратима, т.е. игрок может вторично войти в режим передачи и восстановить состояние, существовавшее до первого сеанса. В этом случае поле *топливо* носит чисто справочный характер, а поле *подтверждение* является обычным подтверждением ввода (вроде кнопки **ОК**). По сути дела, Вы просто забираете со складов собственной колонии все, что Вам необходимо.
- **режим торговли** (см. рис. 55) закономерно *порождает необратимые ситуации*, поскольку :
 - цены покупки и продажи одного и того же типа товара могут не совпадать (зависит от конъюнктуры местного рынка и взаимоотношений кланов),
 - товары могут быть не выставлены на продажу при повторных обращениях,
 - операция по восстановлению корабля не может быть аннулирована в принципе.

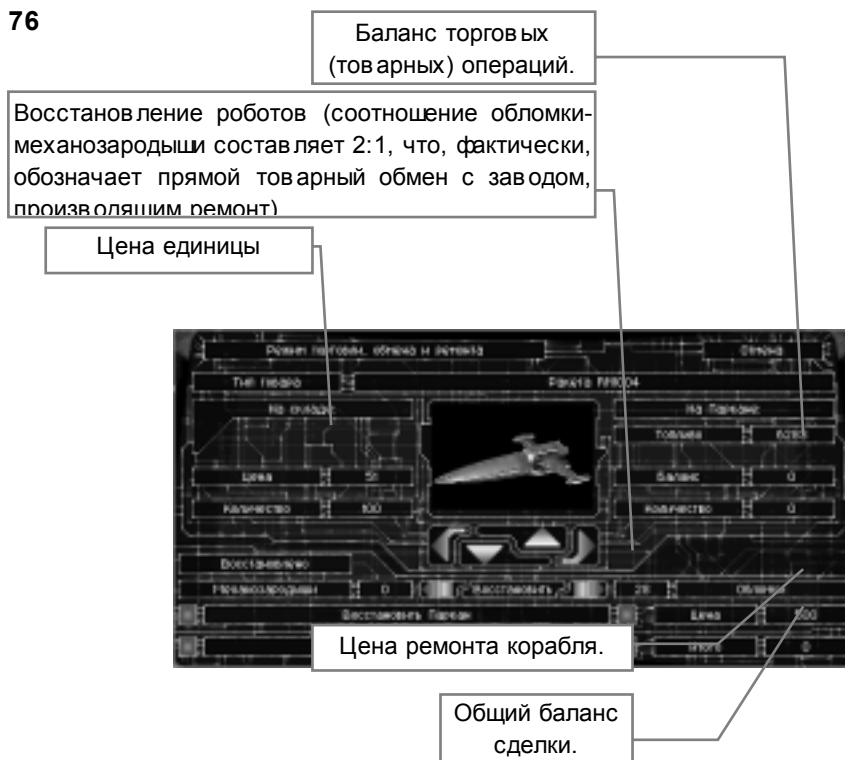


Рис. 55. Терминал - режим торговли.

В режиме торговли появляются новые поля: **цена** (цена товара или услуги), **баланс** (баланс затрат и доходов игрока от торговли) и **итог** (общий баланс планируемой сделки). Вы можете произвольным образом изменять количество и ассортимент продаваемых или покупаемых товаров и услуг вплоть до подтверждения сделки (поле **подтверждение**). После подтверждения *результаты сделки фиксируются и ситуация становится необратимой.*

Итак, для проведения торговых операций необходимо:

- связаться с компьютером космопорта и активировать режим *ремонт и торговые операции*;
- договориться с заводом на предмет обмена покоренных роботов на новенькие *механозародыши*;

- отремонтировать Parkan;
- произвести необходимые торговые операции, т.е., последовательно пролистывая список товаров, осуществлять баланс содержимого между складами колонии и трюмами корабля Parkan. Все взаиморасчеты происходят автоматически.
- по окончании торгов необходимо:
 - **подтвердить** результаты сделки
 - **сбросить** результаты сеанса (и все можно повторить заново)

4. Советы опытного игрока.

Игра Parkan при каждом новом запуске создает новый игровой мир - похожий, но не тождественный всем прочим, поэтому в принципе не существует никакой магической "формулы успеха": все решают опыт, смекалка и везение.

4.1. Советы старослужащих вновь прибывшим пилотам

Управление: управлять игрой рекомендуется с помощью мыши и клавиатуры одновременно. Причем правая рука (мышь), как правило, используется для действий типа "прицелился - выстрелил", а левая (клавиатура) - для активизации других режимов.

В космосе: как только Вы столкнетесь с противником в открытом космосе, не давите на все гашетки сразу, выпуская одну ракету за другой. Ваш противник - парень железный (немного, правда, тугодум): он не мажет почем зря, да и руки у него со страху не дрожат, поэтому постарайтесь его перехитрить. Итак...

...избегайте любовых атак.

Parkan - посудина крепкая и хорошо бронированная. Однако слишком полагаться на это обстоятельство не стоит: во-первых, вырабатываются

неправильные привычки, а, во-вторых, от некоторых ухарей никакая броня не спасет, особенно когда они наваливаются скопом (а они чаще всего именно так и поступают).

...садитесь “на хвост”.

Это самый лучший способ постоянно держать супостата под прицелом. Для этого нужно:

- у вернуться от лобовой атаки,
- резко развернуться и...
- ...включить форсаж (максимальное ускорение) и догнать цель,
- выравнять относительные скорости корабля и цели - иначе вместо того, чтобы мастерски зайти в хвост противнику, Вы ненароком подставите свой собственный.

После этого летите точно вслед за уходящим из поля зрения противником и, удерживая его в поле прямой видимости, постоянно поражайте цель. Главное - не дать восстановиться защитному полю вражеского корабля: при методичном обстреле дуги силового поля вокруг точки-цели на экране повреждений противника (этот экран не вредно активировать загодя) будут постепенно исчезать. Затем можно методично выводить из строя отдельные системы противника, делая его слепым и неуправляемым. И, наконец,, взять его на абордаж.

Кстати, если на момент абордажа система жизнеобеспечения противника еще не "сдохла" окончательно, то предстоит поединок с пилотами противника.

...используйте дроны, но не бросайте их на произвол судьбы.

Как только Вы столкнетесь с групповым нападением, не стесняйтесь использовать дроны, коих в арсенале Паркан может быть целых шесть штук. Это вовсе не значит, что на слабенького Н-крейсера необходимо натравливать всю ораву - от такой напасти несчастную мишень может, чего доброго, хватить кондрашка, а дроны в суматохе могут перебить друг друга.

Гораздо эффективнее выпускать дронов по одному или парами, не забывая при этом, что дрон уязвим и его потеря может обойтись Вам в

копеечку - куда проще помочь скромному непилотируемому полукораблю-полуоружию в неравной схватке. А если его немного потреплет в бою, на борту корабля Parkan после отзыва из боя дрон будет успешно восстановлен.

Если же атакуемый Вами корабль исчезает из поля Вашего зрения,, спасаясь постыдным бегством и уводя за собой Ваших же дронов, Вы сможете легко обнаружить презренного труса путем перераспределения всей энергии корабля Parkan на радар и быстро его догнать, чем окажете неоценимую услугу собственным дронам.

После выполнения боевого задания дроны возвращаются на Parkan самостоятельно. Если же требуется перераспределить дронов между вражескими истребителями, Вы можете отозвать их и переназначить объект преследования непосредственно во время выполнения боевой операции. В этой ситуации очень удобна клавиша **Z**, отвечающая за листание целей.

...не забывайте о распределителе энергии.

Распределитель энергии - это достаточно тонкий и полезный инструмент в борьбе за выживание в открытом космосе. Например, очень не рекомендуется соваться в минное поле при отключенном силовом щите корабля Parkan - это закончится если не разрушением конструкций, то полным Вашим разорением при последующем ремонте. Равно как не стоит ввязываться в бой, забыв переключить энергию на вооружение и щит, в этом случае долго не продержитесь.

... не забывайте оглядываться и создавайте ложные цели.

Помните о минах, входящих в состав штатного вооружения корабля Parkan, которыми Вы можете создавать ложные цели, отвлекая на них тем самым вражеские ракеты. Неоценимую услугу Вам может оказать задняя полусфера обзора, поскольку не Вы один мечтаете "зайти в хвост" противнику - враг не дремлет и обуреваем теми же желаниями.

...давите на газ с умом.

Использование форсажа ведет к перегреву двигателя, а перегрев двигателя - к отключению форсажа, причем, как правило, в самый неподходящий момент.

В лабиринтах:**...ищите тайники.**

Когда на пятый день игры Вы обшарите последнюю планету и ничего нового там не обнаружите, это еще не значит, что ничего нового там нет. Не забывайте о своем уникальном даре приседать и карабкаться по вертикальным конструкциям. Не факт, что все, в чем Вы остро нуждаетесь, будет преподнесено хозяевами планеты "на блюдечке с голубой каемочкой". Скорее наоборот, это может быть запрятано в такую дыру, что "горячая" зона радиоактивного заражения после этого покажется райскими кущами.

Если Вы оступитесь и загремите в какую-нибудь шахту, может понадобится умение лазать по отвесным стенам, как в выпрямленном, так и в сидячем (скрюченном) состоянии, иначе Вы не выберетесь за ограждения. Выбраться можно из любого места, было бы желание. В качестве неочевидных мест можно привести шtreки шахт и цеха заводов, которые могут развиваться и достраиваться, в том числе и с Вашей помощью.

... и не ищите карту.

Если поначалу Вам будет очень тяжело в лабиринтах заброшенных планетных космопортов, спешим Вас порадовать, что карты лабиринта, доступной для изучения, попросту нет, поскольку Вы - нежданный гость в зоне карантина. Зато большинство автоматических дверей снабжено однотипными табличками, характеризующими назначение того или иного помещения. В первую очередь ищите местный компьютер и изучайте имеющуюся информацию (а вдруг этот космопорт подлежит уничтожению в считанные секунды?)

...не крушите все и вся без разбора.

Как бы злобно ни выглядел робот, идущий Вам навстречу, это еще не значит, что он немедленно откроет огонь на поражение. Почитайте в верхней строке экрана, что он Вам говорит, может быть, стоит подойти к компьютеру и взять

миссию, если овчинка выделки стоит? А может быть, надо уносить ноги подобру-поздорову?

В любом случае, просто так Вас никто ненавидеть не будет. Скорее всего поначалу к Вам будут относиться как к пустому месту, то есть вообще никак. Дальнейшие взаимоотношения с кланом зависят от Ваших действий. Если будете торговать, успешно выполнять миссии, Вас начнут держать за своего, прощрафитесь - Вы тут же почувствуете нарастающее недовольство.

Кстати, старайтесь не подбирать ненужных Вам предметов с пола, если Вы в гостях. Если же какого-то картриджа Вам по жизни не хватало для праведных целей, то нужно следовать известной поговорке: если нельзя, но очень хочется, то можно. Откровенное мародерство приведет к тому, что каждый робот, отвечающий за закрепленное за ним помещение, будет считать своим долгом разрядить в Вас весь боекомплект. Если очень повезет, отстреляетесь. Однако, в дальнейшем все представители данного клана будут преследовать Вас, пока их злобная месть не иссякнет со временем. Разве что Вам удастся прорваться к местному компьютеру и что-нибудь продать или купить. Торговые операции весьма положительно воздействуют на железных истуканов, переживших ужасы первой Войны Лиги.

При организации колоний:

...не стоит колонизировать все, на что можно приземлиться.

Попытайтесь сравнить ресурсы и органику всех незанятых планет и облюбовать для себя действительно райский уголок. Если вожаемая планета не идет ни в какое сравнение с уже колонизированными, поберегите своих механозародышей до лучших времен.

Для настоящих колонизаторов специально предусмотрен вариант с неоконизацией - нужно под видом простачка приземлиться в космопорте с развитой промышленной структурой, тихо-мирно передуть всю наземную охрану (и рабочих роботов в шахте и на заводе), после этого попытаться взлететь и молниеносно "завалить" ораву навороченных истребителей (их около правильной планеты обычно бывает совсем немного - штук 5 - 7), после

этого спуститься и все это добро присвоить с помощью местного компьютера. Но разве можно так себя вести в гостях?

...не ждите немедленного результата от своей колонии.

Если Вы думаете, что сразу же после колонизации топливо польется молочными реками по кисельным берегам, Вы глубоко ошибаетесь. Все образуется со временем. Зато после того, как Вы основательно подзабудете о своей родной базе и вдруг между делом на нее заглянете, то будете приятно удивлены. Ваши механические ребята выработают столько топлива, что хватит на несколько межзвездных прыжков, и еще останется.

... имейте совесть, не жадничайте.

Если Вы на радостях перекачаете в трюмы корабля Parkan все топливо, выработанное шахтой за время Вашего отсутствия, в следующий раз Вы рискуете увидеть на собственной шахте обломки охранников и полное отсутствие топлива. Пираты имеют обыкновение периодически истреблять всех, кто не в состоянии заплатить, особенно, если охрана шахты (завода) малочисленна.

Сохраняйте игру:

Если Вы планируете в течение месяца хоть иногда отрываться от космических полетов, записывайте последнее состояние игры на диск. Это желательно делать перед посадкой на новую планету, чтобы не переигрывать заново, то что уже один раз пройдено. Помните: в космопорте сохранить предыдущее состояние игры невозможно.

4.2. Как себя нужно вести в мире Parkan.

Мы уже отмечали, что конкретный сюжет - в данном случае, поиск места аварии Wanderer - опирается на вполне основательную модель игрового мира. С Вашей точки зрения это означает почти полную свободу действий (в рамках предложенной

ситуации, понятно). Даже цели и задачи игры Вы можете формулировать для себя сами - по ходу развития сюжета.

Однако если у Вас не оказалось под рукой собственных *целей и задач*, попробуйте воспользоваться чужими. Итак, после начала игры Вы:

- получили четко поставленный приказ - обнаружить место катастрофы Wanderer;
- начисто лишились средств для его выполнения (а заодно и связи с базой и представления о том, где эта база вообще находится...)

Отсюда первой задачей является необходимость обеспечить себя средствами межзвездных сообщений, т.е. **топливом** (на борту корабля имеется минимальный резервный запас) и **джампером** (его придется поискать на одной из окрестных планет, на какой именно, станет понятно после получения информации у одного из встреченных кораблей) :

- **джампер** можно разыскать путем простого перебора - в начальный период игры подобная стратегия вполне себя оправдывает и позволяет лучше изучить окружающий мир, однако, учитывая полное число планетных систем, применение таких методов наталкивается на чисто комбинаторные трудности;
- другая полезная информация может быть получена или приобретена у прочих персонажей, например, путем использования компьютерных терминалов в режиме **новости**. Замечание: **покупка информации - z Агир Желтый** означает наличие на одной из планет указанной системы источника полезной информации. Этим источником, скорее всего, является любой Т-Орбитер, курсирующий на орбите планеты;
- информацию можно получить также и у бортовых компьютеров кораблей, поскольку *любой корабль является не менее реальным объектом*, чем планета или спутник - на него можно высадиться (скажем, взять на бордаж) и т.д. - со всеми вытекающими последствиями;
- любые данные, полученные Вами, имеют свойство устаревать. Так, получив информацию о местонахождении **джампера**, Вы можете и не обнаружить это устройство в указанном районе, поскольку другие персонажи также не прочь

пожиться за счет заброшенных миров. В описываемом случае **джампер**, вероятнее всего, окажется на борту космического старьевщика, который летает с планеты на планету в поисках всего, что плохо лежит (то есть того, *что не приварено намертво к полу*). Устройство можно будет купить (что обременительно) или попытаться отобрать (что небезопасно и может испортить отношения с целым кланом);

- в противном случае, **джампер** может оказаться на одной из уже заселенных планет и его придется попросту утащить. Такое поведение, конечно, не улучшает отношений с "пострадавшим" кланом. Но если Вы еще не успели напасть на соседей всерьез, то на Ваши проделки, скорее всего, будут смотреть сквозь пальцы...

Получив в свое распоряжение **джампер**, Вы, наконец, открываете для себя возможность межзвездных перелетов. Однако, для этого нужно **топливо**. Кроме того, необходимо восстанавливать корабль, покупать вооружение и т.д. и т.п. Кстати, выясняется, что топливо служит местной валютой... Словом, встает новая задача - где взять **топливо**? Итак:

- простейший путь решения проблемы - раздобыть **топливо** у соседей. Поначалу это будет довольно просто (мелкое воровство), но с течением времени кланы могут разозлиться всерьез и начать настоящую охоту за Вами. Разумеется, если надолго оставить соседей в покое, они мало-помалу успокоятся (поскольку, как мы отмечали выше, информация устаревает). Тем не менее, Вы лишаетесь базы для ремонта и модернизации корабля, равно как и возможности получения информации (между тем игровое время идет, и затаившиеся до поры враги не дремлют);
- можно избрать карьеру кочующего наемника и выполнять миссии, предлагаемые кланами различных миров. В большинстве своем, это карательные экспедиции против местных пиратов (клан **Астрон**), которых, разумеется, расплодилось тьма-тьмущая. Такая стратегия имеет определенные шансы на успех, но... Корабль постоянно получает повреждения, боеприпасы расходуются, а выгодные контракты подворачиваются не так уж и часто;

- наконец, можно попытаться организовать свой собственный клан - если, конечно, подвернется незанятая планета с нужными ресурсами - т.е. подходящая для заселения. Кстати, колонизация происходит крайне просто - достаточно высадить (с помощью компьютера космопорта) на планету пару роботов (режим передачи **механозародышей**). Каждый механозародыш развернется в триаду - два охранника и специализированный горный рабочий, так что при возвращении Вы можете обнаружить шестерых поселенцев. Новоиспеченные колонисты живо выдворят в космос **Астронов**, которые имеют нехорошую привычку слоняться в поисках наживы по пустым планетам вплоть до прибытия корабля Parkan.

Для того, чтобы колония росла, а тем более давала ощутимый доход, ее нужно развивать в промышленном отношении. Обратим внимание на наиболее важные моменты:

- каждый штрек шахты (и каждый цех завода) требует двух механозародышей;
- суммарная производительность шахты зависит от богатства ресурсов планеты, числа штреков шахты, количества работающих роботов и их технических навыков, что обеспечивается имплантацией (установкой) в корпус робота специальных картриджей;
- роботы также потребляют **топливо**, поэтому если добыча шахты не покрывает потребностей рабочих, Вы не только не получите топлива для своего корабля, но вообще рискуете обнаружить свое поселение вымершим. Во избежание печального исхода нужно перед колонизацией поинтересоваться двумя вещами:
 - количеством ресурсов на планете (см. рис 20) - в *сводной таблице характеристик планеты* есть специальный показатель: полезные ископаемые - чем их больше (т.е чем выше "столбик"), тем богаче будет шахта;
 - балансом производства/потребления топлива - шахта-то может быть богатой, но если жизнь на планете тяжела (природные условия суровы), то железные парни начинают компенсировать тяготы существования элементарным обжорством. Поэтому необходимо ознакомиться с содержимым *информационного экрана В* на компьютере космопорта (см. рис. 53).

- если обитатели Вашей колонии все же превратятся в **обломки**, придется ремонтировать их на ближайшем заводе - в известной пропорции 2:1 (один комплект обломков завод оставляет себе для собственных нужд и покрытия издержек, связанных с ремонтом); впрочем, космический старьевщик может прибыть еще раньше, и тогда остатки колонистов придется выкупать...
- если для закладки шахты необходима только подходящая планета и пара подручных, то для развития дела уже нужен образованный специалист; в отличие от человека, робот может получить образование практически моментально - для этого ему нужно только специальное устройство - **картридж**, в данном случае, **картридж** горного инженера; получив такое оборудование, колония может развить до пяти штреков (были бы рабочие - по паре на штрек), причем добыча топлива растет соответственно;
- когда все штреки шахты работают, можно приступить к развитию производства, если на планете есть органические ресурсы: дополнительная пара роботов откроет первый ремонтный цех завода (ремонт роботов и восстановление корабля);
- дальнейшее развитие завода опять-таки требует специальных **картриджей** и **механозародышей**:
 - **картридж** технолога обеспечивает открытие оружейных цехов (не более двух) и производство в этих цехах ракет **RM1004** и **RM1606**;
 - **картридж** инженера обеспечивает открытие цехов по производству боевых дронов (не более четырех цехов);
 - **картридж** ученого обеспечивает создание судоверфи и производство на ней истребителей, охраняющих планету от пиратов, набеги которых весьма чувствительны и вполне могут привести колонию к гибели, особенно на первом этапе ее развития.

С течением времени и ростом богатства борьба с пиратами делается серьезной проблемой: вымогательство, нападения на колонии и открытый грабеж препятствуют развитию клана. В этой ситуации очередной задачей оказывается...

И так далее - вплоть до конца игры...Действуйте!

5. Полезные сведения.

Приводимые ниже сведения включают краткое описание:

- систем вооружений,
- основных единиц оборудования,
- боевых кораблей и роботов.

Внимание! Все величины приводятся в удельных относительных единицах. Если речь идет о "мощности боеприпаса - 100", это число вовсе не означает, скажем, 100 килотонн и приводится исключительно для сравнения с прочими системами вооружения.

5.1 Вооружение для ведения боевых действий в открытом космосе.

Встроенные системы вооружения.



<u>Гравитационная пушка</u> - стандартное вооружение корабля Parkan.	
• мощность	- 1
• скорость снаряда	- 100



<u>Ядерная пушка.</u>	
• мощность	- 2
• скорость снаряда	- 100
• энергоемкость	- 5 на выстрел



Протонная пушка.

- мощность - 3
- скорость снаряда - 100
- энергоемкость - 5 на выстрел



Лазерная пушка.

- мощность - 5
- скорость снаряда - 200
- энергоемкость - 10 на

Величина *энергоемкости* используется вместо *частоты огня*, поскольку время перезарядки зависит от типа применяемого генератора и общего распределения энергоресурсов.

В отличие от боезапаса пушек, восстанавливаемого с помощью активного генератора мощности, **ракеты** являются расходуемым типом боеприпасов, зато практически не требуют паузы для перезарядки системы вооружения. Ракеты самостоятельно наводятся на цель, захваченную маркером системы наведения.



Ракета RM1004.

- мощность - 4
- скорость - 45
- дальность - 3150
- зона поражения - 10



Ракета RM1606.

- мощность - 6
- скорость - 40
- дальность - 8000
- зона поражения - 16

Боевые дроны являются промежуточными системами и занимают место между системами вооружения и космическими кораблями.



Скат G01M01.

- крейсерская скорость - 9
- максимальная скорость - 26
- боевая устойчивость - 12
- вооружение - **гравитационная пушка, RM1004**



Моль G02M01.

- крейсерская скорость - 11
- максимальная скорость - 28
- боевая устойчивость - 16
- вооружение - **ядерная пушка, RM1004**



Лист G01M02.

- крейсерская скорость - 13
- максимальная скорость - 29
- боевая устойчивость - 18
- вооружение - **ядерная пушка, RM1004**



КексG02M02.

- крейсерская скорость - 15
- максимальная скорость - 30
- боевая устойчивость - 20
- вооружение - протонная пушка, RM1004

5.2 Вооружение, применяемое в трехмерных лабиринтах.



Лазер (левая турель).

- мощность - 1
- скорость снаряда - 35
- скорострельность - 30
- носимый боезапас - 2000



Пулемет (правая турель).

- мощность - 2
- скорость снаряда - 20
- скорострельность - 6
- носимый боезапас - 100



Безоткатная пушка (правая турель).

- мощность - 4
- скорость снаряда - 15
- скорострельность - 2
- носимый боезапас - 15



Ракетная установка (прав ая турель).

- мощность - 10
- скорость снаряда - 10
- скорострельность - 1
- носимый боезапас - 5

5.3. Космические корабли и объекты.



О-крейсер - кланы:

Оберон
Астрон

- крейсерская скорость - 10
- максимальная скорость - 28
- боевая устойчивость - 24
- вооружение - **ядерная пушка, RM1004**



D-крейсер - кланы:

Даггер
Астрон

- крейсерская скорость - 8
- максимальная скорость - 20
- боевая устойчивость - 20
- вооружение - **гравитационная пушка, RM1004**



Акрейсер - кланы:

Астрон

- крейсерская скорость - 15
- максимальная скорость - 34
- боевая устойчивость - 32
- вооружение - ядерная пушка, RM1606

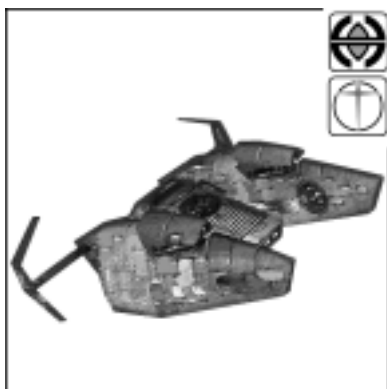


Н-крейсер - кланы:

Хаммер

Астрон

- крейсерская скорость - 6
- максимальная скорость - 15
- боевая устойчивость - 20
- вооружение - гравитационная пушка, RM1004

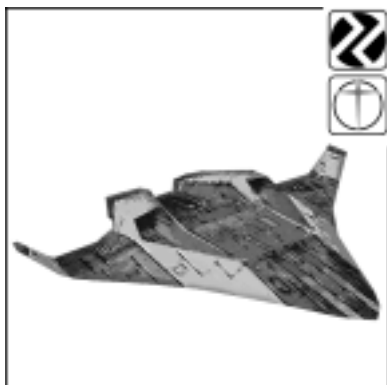


М-крейсер - кланы:

Матубо

Астрон

- крейсерская скорость - 12
- максимальная скорость - 30
- боевая устойчивость - 28
- вооружение - протонная пушка, RM1606



X-крейсер - кланы:

Ксенор

Астрон

- крейсерская скорость - 11
- максимальная скорость - 28
- боевая устойчивость - 24
- вооружение - ядерная пушка, RM1004



Parkan - флот Кольца, Патруль.

T-крейсер - все кланы

- крейсерская скорость - 7
- максимальная скорость - 7
- боевая устойчивость - 44
- вооружение - ядерная пушка, RM1606

Прочие корабли:



T-каро - все кланы

- крейсерская скорость - 8
- максимальная скорость - 8
- боевая устойчивость - 42
- вооружение - ядерная пушка, RM1606

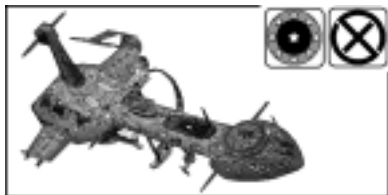


T-орбитер - все кланы

- крейсерская скорость - 5
- максимальная скорость - 5
- боевая устойчивость - 40
- вооружение - ядерная пушка, RM1004



Прочие космические объекты:



Wanderer - пропавший корабль.



Аргус - станция патруля.



космическая станция в зоне аномалии

Вспомогательные объекты:



Мина

- мощность - 5



Грузовая капсула

Люди, роботы и кланы.

**Parkan**

- боевая устойчивость - 1
- вооружение - лазер,
пулемет

**Астрон**

- боевая устойчивость - 1
- вооружение - пулемет,
пушка

**Патруль** - станция Аргус, пилот корабля Parkan

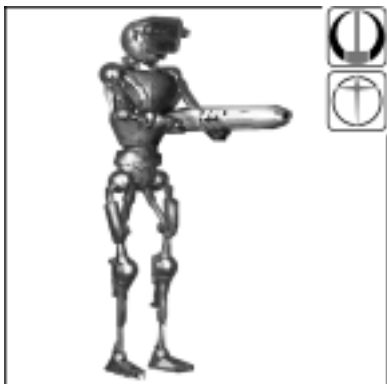
- боевая устойчивость - 1-3
- вооружение - все виды
оружия





Матубо

- боевая устойчивость - 2
- вооружение - лазер,
ракетомет



Хаммер

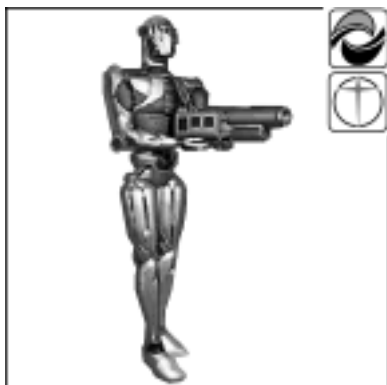
- боевая устойчивость - 1
- вооружение - лазер,
пушка



Гегемаунт

- боевая устойчивость - 9
- вооружение - все виды
(спаренные установки) оружия



**Оберон**

- боевая устойчивость - 1
- вооружение - лазер,
пушка

**Даггер**

- боевая устойчивость - 2
- вооружение - пулемет,
ракетомет

**Ксенор**

- боевая устойчивость - 1
- вооружение - все виды,
оружия



5.5 Объекты и маркировки.

В этом разделе сгруппированы данные о различных объектах, которые могут встретиться во время путешествия в мире Parkan. Описание каждого объекта включает:

- наименование и, возможно, краткие пояснения;
- изображение объекта;
- маркировку контейнера объекта (если таковая имеется).

Если маркировка контейнера не указана, то:

- объект хранится в стандартном контейнере или...
- контейнер имеет характерный внешний вид.

Вооружение, применяемое в трехмерных лабиринтах:



Патроны для пулемета (контейнер)



Снаряды для пушки (блок стволов)

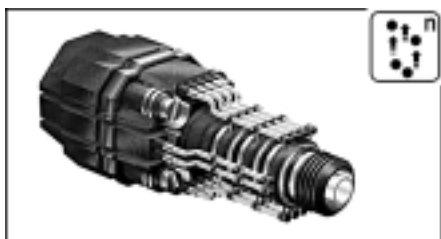


Ракеты для ракетомета

Вооружение для ведения боевых действий в открытом космосе, встроенное
вооружение:



Протонная пушка



Ядерная пушка



Лазерная пушка

Вооружение для ведения боевых действий в открытом космосе, ракеты:

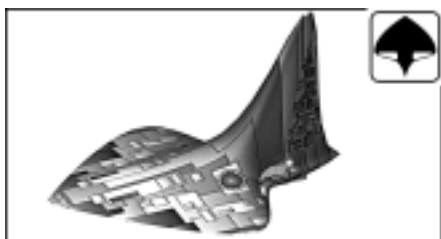


Ракета RM1004



Ракета RM1606

Вооружение для ведения боевых действий в открытом космосе, дроны:



СкатG01M01



МольG02M01



ЛистG01M02



КексG02M02

Роботы и картриджи:



Обломки робота (механоциста)



Механозародыш



Картридж горного инженера



Картридж технолога



Картридж инженера



Картридж ученого

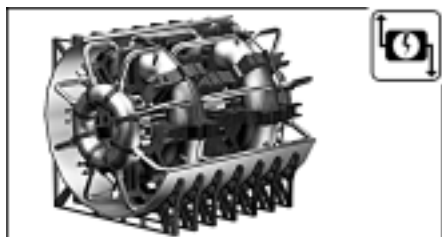
Устройства и механизмы:



Топливо

Внимание! Емкость может быть переменной.

Источник энергии и универсальная валюта.



Супергенератор

Повышает эффективность работы энергокомплекса корабля Parkan в два раза.



Авторемонтный робот

Устраняет небольшие повреждения корабля без обращения на завод.



Суперрадар

Улучшает чувствительность системы наведения и позволяет обнаруживать А-крейсера (корабли-невидимки).



Джампер -позволяет перемещаться по Сети.



Суперджампер

Позволяет перемещаться по Сети, в том числе и в сектора, недоступные для обычного **джампера**.



Силовой пробойник

Преодолевает защитные силовые поля
космических станций

Прочие объекты:



Первая часть артефакта

Часть аварийного маяка, запущенного с
корабля Wanderer.



Вторая часть артефакта

Часть аварийного маяка, запущенного с
корабля Wanderer.



Третья часть артефакта

Часть аварийного маяка, запущенного с
корабля Wanderer.

**Артефакт (в собранном виде)**

Голографический проектор. В нем содержатся координаты места аварии корабля Wanderer.

**Активатор машины времени.**